1990年1月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第1号　通巻13号　平成元年3月3日　第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

別冊付録
弁慶外伝攻略秘帖

1990 JANUARY 1 360 YEN

創刊1周年!



最新ゲームスペシャル
PC原人■源平討魔伝
F1トリプルバトル■バルンバ■ダウンロード
スーパーバレーボール■ヴォルフィード■奇々怪界

攻略園 Mr.HELIの大冒険■ヘビーユニット■ニュートピア

新ハード速報!
コアグラフィックス&シャトル

別冊付録 弁慶外伝攻略秘帖

徹底研究
イースI・II

PC Engine

人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！ **HU-CARD**

夢幻エネルギー！

感も5重マル！どんどん興奮に拍車がかかるぞ。究極のビジュアルと大迫力のサウンドがキミのハートを直撃だ！今こそ、異次元空間にエキサイティングトリップ!!



大地くんファミリーとヤーレン軍団の戦いだ！モーモーワールドの緑をよみがえらせろ!!

戦略ファーム シュミレーション

大地くんクライシス DO NATURAL

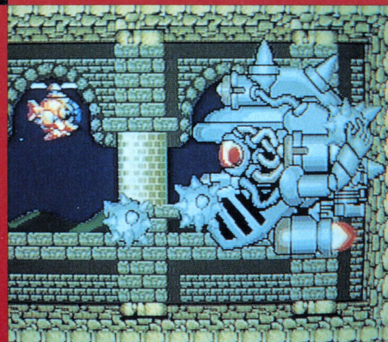
だいちくんクライシス

サリオ㈱

好評発売中

希望小売価格6,400円(税別)

©東映社、小学館、テレビ朝日 ©サリオ



可愛くたって許しはしない！難易度設定付のコミカルシューティングゲームついに発進!!

Mr.HELIの大冒険

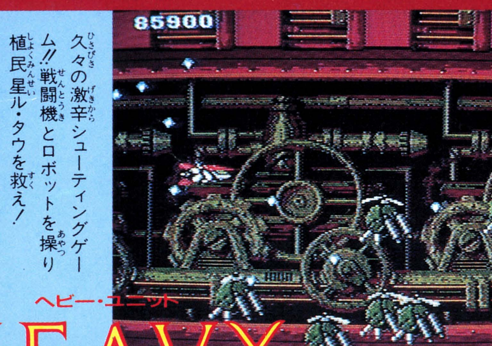
ミスターヘリのだいぼうけん

アイレム㈱

12月1日発売予定

希望小売価格6,700円(税別)

©1989 IREM CORP.



久々の激辛シューティングゲーム!! 戦闘機とロボットを操り植民星ル・タウを救え！

ヘビー・ユニット

HEAVY UNIT

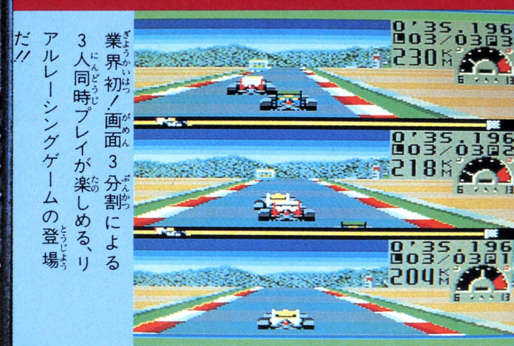
A TREMBLING WORLD IN ITS PATH!

㈱タイトー

12月22日発売予定

希望小売価格6,600円(税別)

©TAITO CORP. 1989



業界初！画面3分割による3人同時プレイが楽しめる、リアルレーシングゲームの登場だ!!

F1 TRIPLE BATTLE

エフ・ワン トリプルバトル

ヒューマン㈱

12月下旬発売予定

希望小売価格6,300円(税別)

©HUMAN



2人同時プレイが可能なボクシングゲーム。3種類のモードでリングの覇者を目指せ！

ブルファイト リングの覇者

ブルファイト・リングのはしゃ

㈱クリーム

12月8日発売予定

希望小売価格6,300円(税別)

©1989 Cream



格闘技の祭典、ここに開幕！キミの操るレスラーは、世界最強の座につけるか!?

ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

ヒューマン㈱

好評発売中

希望小売価格6,300円(税別)

©HUMAN

ITING WORLD

NEC

ROM ROM 噂のロムロム、540メガバイトの快進撃!

遊気わく湧く、



アドルがロマンたっぷりに冒険するイースI・IIを同時収録!不朽の名作がついに誕生だ!?

イースI・II

ハドソン

12月15日発売予定

希望小売価格7,800円(税別)

©1989 HUDSON SOFT ©1987,1988 FALCOM



妖姫モルガンの魔の手から惑星ノーグを救え!!ビジュアルシーンが連続する大作RPG!

コズミックファンタジー 冒険少年ユウ

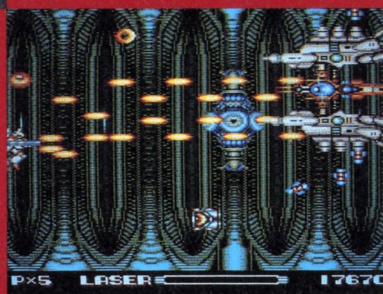
コズミックファンタジーぼうけんしょうねんユウ

日本テレネット

12月中旬発売予定

希望小売価格6,780円(税別)

©1989 SHINNIHON LASER SOFT
©1989 KAZUHIRO OCI



HUカード版とオリジナルバージョンを同時収録!これ一枚で2つのゲームが楽しめる!!

NECアベニュー

12月下旬発売予定

希望小売価格5,800円(税別)

HYPER DYNE SIDE ARMS SPECIAL

サイドアームスペシャル

©NEC Avenue
LICENSED BY CAPCOM



ユニークな36雀士がキミと対戦!豊富なバリエーションで一味違った麻雀が楽しめるぞ!!

ハドソン

好評発売中

希望小売価格5,800円(税別)

CDだよ全員集合 ぎゅわんぶらあ自己中心派 激闘36雀士

ぎゅわんぶらあじこちゅうしんは

©GAME ARTS/YELLOW HORN
©片山まさゆき/講談社 ヤングマガジン
©1989HUDSON SOFT

戦い、夢、そして感動の渦!続々登場する最新ソフトでPCエンジンの世界がますます多彩にスケールアップ。噂のロムロムソフトの仲間もいっそうふえて期待

話題沸騰!ロムロムシステム。

迫力のゲームサウンドを強力にサポートするぞ!!

ROM²アンプ(スピーカ付)
AMP-30 ……… 標準価格24,800円

PC Engine ……… 標準価格24,800円

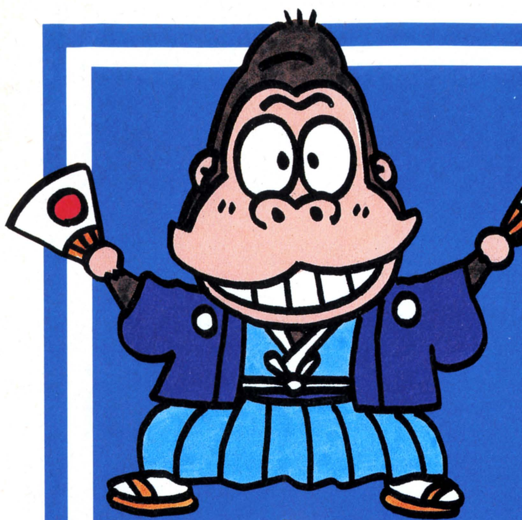
CD・ROM²システム …… 標準価格57,300円
[●CD-ROMプレーヤ ●インターフェイスユニット ●システムカード(付属) ●PCエンジン(別売)]



HE system

※表示価格には消費税は含まれておりません。

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



PC Engine SOFT TOP★10

PCエンジン●ソフト・トップ10

何かと物騒な事が起きたりと、けっこう殺伐とした今の世の中。その中で上位にはほのぼのゲームが顔を出していることだけが、せめてもの救いなのかもしれない…。

※（ ）内は前号の順位です。

売り上げ TOP★10 10/6➡11/5

実は、『究極タイガー』、『スーパー桃太郎電鉄』、『ファイナルラップツイン』は、かなりの品薄で、再生産したものもすべて売り切れてしまったようだ。

1 スーパー桃太郎電鉄 887

ハドソン
9月15日発売●5800円



（1）



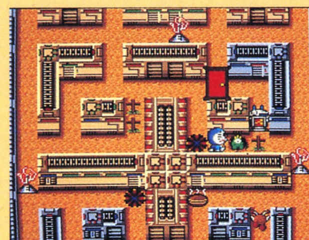
今月もTOP1の座を我がものにした、『スーパー桃鉄』。このゲームにも、やはりというか裏技が数多く潜んでいる。だから裏技を知っている人と知らない人とじゃ大幅な、"差"ができてしまう。そうならないように、このゲームをプレイするときには本誌の、「激烈技スペシャル」を見ながら進行した方が、より有利ってもんですぜ。ダンナ。

2 ドラえもん－迷宮大作戦－ 864

ハドソン
10月31日発売●4900円



（－）



あんなこっといいなぁ～できたらいいなぁ～　で、国民的アイドルのドラえもん。それがアクションゲームになったらつまらないワケがない。ということで堂々とTOP2は、『ドラえもん』というワケ。ポコポコとしたドラえもんがギガゾンビを倒しに行くという内容だけど、なんかこうホンワカしていてイイんだよね。やっぱりゲームはこうあってほしいのだ。

3 ダブルダンジョン 723

メサイヤ（NCS）
9月29日発売●5500円



（－）



迷宮の中を冒険する2人の勇士。敵対か協力かで内容が楽しさが全く異なってくる、『ダブルダンジョン』が圏外からランクインだ。発売されてかなり経つのにこの成績ということは、「秋の夜長にはRPGでもすっぺー」。という若人のおかげかも知れない。これからもこういった画期的なRPGを数多く発売してもらい、アノ○○○○を越えていただきたいものだ。

ランク		ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
4	（－）	鏡の国のレジェンド（CD）	?	ビクター音産 10月27日発売●6750円	715
5	（2）	オーダイン		ナムコ 9月8日発売●6800円	702
6	（3）	ガンヘッド		ハドソン 7月7日発売●5800円	689
7	（－）	獣王記（ロムカード）		NECアベニュー 9月29日発売●6800円	627
8	（－）	デジタルチャンプ		ナグザット 10月13日発売●5800円	559
9	（5）	ブラッディウルフ		データイースト 9月1日発売●6500円	410
10	（4）	モンスター・レアー		ハドソン 8月31日発売●5800円	392

ＴＯＰ10は、以下の販売店のご協力により、編集部が独自作成したものです。●協力店　伊勢丹百貨店（新宿）、

期待度 TOP 10

これからはこの欄にも、「PC-EngineSG」対応のソフトが数多く顔を出すことになると思う。応援よろしくたのむー。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
1	源平討魔伝	アクション	ナムコ●3月発売予定●6800円	183
2	ダライアス	シューティング	NECアベニュー●1月発売予定●価格未定	162
3	ニュートピア	ロールプレイング	ハドソン●発売中●5800円	157
4	イース	ロールプレイング	ハドソン●12月21日発売●7800円	149
5	スプラッターハウス	アクション	ナムコ●発売日未定●価格未定	132
6	弁慶外伝	ロールプレイング	サン電子●12月下旬発売予定●6200円	115
7	コズミックファンタジー	ロールプレイング	日本テレネット●12月22日●6780円	103
8	F-1トリプルバトル	スポーツ	ヒューマン●12月23日発売●6300円	97
9	タイトーチェイスHQ	アクション	タイトー●1月26日発売●6600円	83
10	PC原人	アクション	ハドソン●12月15日発売●5800円	74

読者アンケート TOP 10

この順位を見て何か気が付かない？　そう、上位4つのソフトはすべて、"ハドソン" のゲームなのだ。それだけクオリティーが高いワケやね。

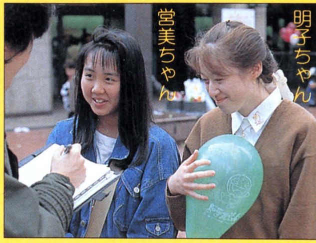
ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	スーパー桃太郎電鉄	テーブルゲーム	ハドソン●5800円	124
2	天外魔境	ロールプレイング	ハドソン●7200円	98
3	ガンヘッド	シューティング	ハドソン●5800円	83
4	パワーリーグⅡ	スポーツ	ハドソン●5800円	71
5	ドラゴンスピリット	シューティング	ナムコ●5500円	66
6	ファイナルラップツイン	スポーツ	ナムコ●6200円	62
7	オーダイン	シューティング	ナムコ●6800円	54
8	モンスター・レアー	アクション	ハドソン●5800円	47
9	究極タイガー	シューティング	タイトー●5500円	35
10	凄ノ王伝説	ロールプレイング	ハドソン●6500円	33

移植してくんろ TOP 10

世界で知らない人がナッシングという、『テトリス』がダントツだ。アーケード版ではⅢのウワサもちらほらと…。にしてもスゴイ人気だ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・ハードの機種	得点
1	テトリス	パズル	セガ●アーケード	243
2	ドラクエシリーズ	ロールプレイング	エニックス●ファミコン	161
3	ワルキューレシリーズ	ロールプレイング	ナムコ●アーケード	128
4	グラディウスシリーズ	シューティング	コナミ●アーケード	96
5	ソーサリアン	ロールプレイング	日本ファルコム●パソコン	85
6	天地を喰らう	アクション	カプコン●アーケード	73
7	SDガンダム	シミュレーション	バンダイ●ファミコン	61
8	ワールドスタジアム'89	スポーツ	ナムコ●アーケード	54
9	ドカベン	スポーツ	カプコン●アーケード	47
10	イメージファイト	シューティング	アイレム●アーケード	45

"PCフェス"直撃取材 ユーザーズ・ステーション



いや〜みんな元気かな？実はね〜11月12日に日比谷で行われた「PCエンジンフェス〜」でついに女の子にインタビューできたんですっ！男ばっかりの中ガンバッて新作ゲームをやってた練馬区の営美ちゃん、足立区の明子ちゃんの2人、高1で同級生だって。ゲーム大好きで休日には2人で池袋サンシャイン地下のゲーセンに行くそう。あそこは女の子も気軽に行けるもんね〜。営美ちゃんは「ファミコン」の「グラディウスⅡ」が好きだそう。"PC〜"は持ってないけどとっても欲しそ〜だったぞ。明子ちゃんは両方持ってて「オーダイン」が好きだって。2人共シューティングが好きで"ガンヘッド"とか数本はクリアしたって、すごいな〜僕よりずっとうまいね。ちなみにゲーム好きな男の子は「話が合いそうでいいな」って。そはは〜そ〜なんですか〜いいな！そうそう「PCフェス」については"メディアプレス"の方で!!

読者アンケート 累計TOP20

『R-TYPE』も集計内に入っていればTOP10内確実なんだけど、'88年11月以前は入らないのだ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	ドラゴンスピリット	シューティング	ナムコ●5500円	684
2	究極タイガー	シューティング	タイトー●5500円	583
3	天外魔境	ロールプレイング	ハドソン●7200円	464
4	ダンジョンエクスプローラー	ロールプレイング	ハドソン●5800円	441
5	ガンヘッド	シューティング	ハドソン●5800円	361
6	スペースハリアー	シューティング	NECアベニュー●6700円	330
7	凄ノ王伝説	ロールプレイング	ハドソン●6500円	312
8	スーパー桃太郎電鉄	テーブルゲーム	ハドソン●5800円	279
9	ネクタリス	シミュレーション	ハドソン●5800円	277
10	定吉七番	アドベンチャー	ハドソン●4900円	256
11	ファイティングストリート	アクション	ハドソン●5980円	244
12	コブラ	アドベンチャー	ハドソン●5980円	232
13	改造町人シュビビンマン	アクション	メサイヤ●5200円	195
14	ファイナルラップツイン	スポーツ	ナムコ●6200円	188
15	パワーリーグⅡ	スポーツ	ハドソン●5800円	187
16	ソンソンⅡ	アクション	NECアベニュー●5400円	187
17	ファイヤープロレスリング	スポーツ	ヒューマン●6300円	179
18	モトローダー	スポーツ	メサイヤ●5200円	164
19	オーダイン	シューティング	ナムコ●6800円	151
20	ビジランテ	アクション	アイレム●6300円	150

←これは、88年11月以降発売のソフトのアンケートデータです。

マークの見方

このコーナー及びゲーム紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション
パズル　ロールプレイング　CD-ROM　2メガ用カード　3メガ用カード　4メガ用カード

月刊PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1
1990
JANUARY
Volume:13
Cover Illust／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

CONTENTS

PCエンジン●ソフトトップ10
PC Engine SOFT TOP 10 4

NEW GAME SPECIAL Part 1
最新ゲームスペシャル パート1





PC原人 10
F1トリプルバトル 14
スーパーバレーボール 18
アトミックロボキッド〈スペシャル〉 20
ヴォルフィード 22
ROMROMスタジアム 24
レッドアラート 26
コズミックファンタジー 27
麻雀ウォーズ 28
ナイトライダー〈スペシャル〉 29
源平討魔伝 30

Part2 最新ゲームスペシャル2



虎への道／バルンバ 106
倉庫番WORLD／ガイフレーム／青いブリンク／ダライアス／タイトーチェイスHQ 108
北斗星の女／ザ・ニュージーランドストーリー
キング・オブ・カジノ／ヴェイグス
熱血高校ドッジボール部PC番外編
逐電屋藤兵衛／パラノイア
オペレーションウルフ／飛装騎兵カイザード 110
ブロディア／スペースインベーダー復活の日
謎のマスカレード／サイコチェイサー
奇々怪界／パワードリフト／ソル・ビアンカ
サイバーナイト／ドロップロックほらホラ 112
キックボール／アウトラン／不思議の夢のアリス／ダウンロード／ネクロスの要塞
デス・ブリンガー／ファイナルゾーンII 114

REVIEW 118
HOT LINE 122
COMING SOON





GAME INDEX ゲーム別さくいん

攻略園 最新ゲーム研究
Mr.HELIの大冒険 36
ヘビーユニット 40
ブルファイト 42
忍(SHINOBI) 44
ニュートピア 46

SUPER GRAFX SOFT GUIDE 32
スーパーグラフィックス・ソフトガイド
バトルエース/大魔界村
魔動王マドーキンググランゾート

NEW PC ENGINE NEW LINEUP! CORE GRAFX SHUTTLE 8

メディアプレス 56

PCエンジン+ PCニューハード 51

徹底研究 イースI・II 冒険ガイド 59

遊楽専業団 90
ARCADE GAME
COMPUTER GAME
WORLD GAME 遊楽画廊
CD-ROMジャーナル(仮称)進行報告

激烈技SPECIAL 97

ニンジン倶楽部 67

連載マンガ 神楽坂DX 116

創刊1周年記念 キャッチフレーズ大募集 84

BIG PRESENT 77 読者アンケート 74

別冊付録 弁慶外伝攻略秘帖

プリンセスカフェ 深津絵里 87



アウトラン	114p
青いブリンク	109p
アトミックロボキッドスペシャル	20p
イースI・II	59.119p
ヴェイグス	110p
ヴォルフィード	22.120p
F1トリプルバトル	14.120p
オーダイン	101p
オペレーションウルフ	111p
ガイフレーム	108p
鏡の国のレジェンド	101p
ガンヘッド	100p
奇々怪界	113p
キックボール	114p
キングオブカジノ	110p
源平討魔伝	30p
コズミックファンタジー	27p
これがプロ野球89	119p
サイコ・チェイサー	112p
サイバーナイト	113p
ザ・ニュージーランド・ストーリー	110p
忍(SHINOBI)	44.119p
スーパーバレーボール	18p
スペースインベーダー 復活の日	112p
倉庫番ワールド	108p
ソル・ビアンカ	113p
タイトーチェイスH.Q.	109p
大魔界村	34p
ダウンロード	114p
竜の子ファイター	100p
ダブルダンジョン	102p
ダライアス	109p
逐電屋藤兵衛	111p
デス・ブリンガー	115p
ドラえもん—迷宮大作戦—	97p
虎への道	106p
ドロップロックほらホラ	113p
ナイトライダースペシャル	29.120p
謎のマスカレード	112p
ニュートピア	46.99p
ネクロスの要塞	115p
熱血高校ドッジボール部PC番外編	111p
バトルエース	32p
パラノイア	111p
バルンバ	107p
パワードリフト	113p
PC原人	10.119p
飛装騎兵カイザード	111p
ファイナルゾーンII	115p
ブラッディウルフ	100p
ブルファイト リングの覇者	42.118p
ブロディア	112p
ヘビーユニット	40.120p
弁慶外伝	別冊付録・119p
北斗星の女	110p
麻雀ウォーズ	28p
魔動王グランゾート	33p
Mr.HELIの大冒険	36.87.118p
めぞん一刻	101p
モンスターレアー	99p
USAプロバスケットボール	118p
レッドアラート	26p
ROMROMスタジアム	24p





CORE GRAFX

このコアグラフィックスは、現在のPCエンジン直系の後継機種に位置するマシン。現在のPCエンジンとの変更点は、まず、テレビにつなぐ出力端子が現在のRF出力からAV出力に変更された。テレビとの接続は、スーパーグラフィックスと同様のAVケーブル（本体付属）によって行われる。（RFはオプション）

第2に、付属のパッドが、連射装置付きのターボパッド（ブラック）になった。高度なシューティングゲームも、別売りの連射スティックを用意しなくても、とりあえず遊べる。そして、第3がデザイン面の変更。色も、スーパーグラフィックスと同様、ダークグレーのボディにライトブルーのロゴになったのだ。

CPUそのほかの内容面に関しては、特に変更はなく、拡張バスも現行同様。ROM^{2}を始めとするコア構想機器は、もちろん、そのまま接続できる。

CORE GRAFX	
型名	PI-TG 3
発売日	平成元年12月8日
価格	24,800円（税別）

PC ENGINE NEW LINEUP!



SHUTTLE

意表を突いたデザインのこのマシンは、Huカード専用の低価格PCエンジン。位置付けとしては、コアグラフィックスの下位に当たる。

このマシンのターゲットは、現在のPCエンジンには手が届かないが、とりあえずHuカードのゲームで遊んでみたい人。つまり、現在よりも低年齢層をターゲットにしたマシンで、デザインもそういった年齢層に合わせて作られている。

マシンの特徴としては、CPUそのほかの内容に関しては、現在のPCエンジンやコアグラフィックスと全く同じ物。

出力は、ほかのニューマシンと同じくAV出力が採用（RFはオプション）され、握りやすいデザインに変更された、連射装置付きのターボパッドⅡが付属する。また、低価格化のため拡張バスは取り除かれ、代わりに、専用バックアップユニット（右ページ参照）を接続する「バックアップ端子」が本体後ろにつけられた。

拡張バスがないため、ROM^{2}などのコア構想機器をつなぐことはできなくなっている。

SHUTTLE	
型名	PI-TG 5
発売日	発　売　中
価格	18,800円（税別）

バックアップブースタ3機種も登場!!

今回発売されたバックアップブースタは、右の3タイプ。写真左は、現在のPCエンジン用で、AVブースタの機能とバックアップブースタの両方の機能を内蔵。メモリセーブしながらきれいな画面が楽しめる。

スーパーグラフィックス、コアグラフィックス用のバックアップブースタ(写真中央)は、AV出力は本体にあるため、ブースタからは省かれている。写真右は、シャトル専用のバックアップユニット。シャトル以外のマシンには接続できない。

この3つは、いずれも、インターフェイスユニットや天の声2と同じ様に、バックアップ対応のゲームをセーブできるほか、年月日や時間などを記憶する「カレンダクロック」を内蔵してある。現在、この機能に対応したソフトはないが、将来的におもしろいものが出てきそうだ。



▲これが今回同時発表になった3つのバックアップシステム。メモリのバックアップは、内蔵の電池によって行われる。

バックアップブースタ(PCエンジン用)	バックアップブースタⅡ(S·G、C·G用)	バックアップユニット(シャトル専用)
型名/PI-AD7	PI-AD8	PI-AD9
発売日/発売中	平成元年11月30日	発　売　中
価格/7,800円	5,800円	5,800円

先月号で発表したスーパーグラフィックスに続き、またまたPCエンジンのニューマシンが登場した。今回発表されたのは、現行機種のニューモデル『PCエンジン・コアグラフィックス』と、Huカード専用の下位バージョン『PCエンジン・シャトル』の2機種。また、ユーザー待望のAV機能付きのバックアップブースタを始めとする、3種類のバックアップシステムも同時に発表になった。

これらのマシンの登場によって、PCエンジン全体の世界が広がり、さらに素晴らしいソフトが登場して来るだろう。



▲スーパーグラフィックス(右)、コアグラフィックス(中央)、シャトル(左)と、ずらりと勢ぞろいしたPCエンジンニューシリーズ。このラインナップによって、より幅広いユーザーがPCエンジンの世界を体験するのだろう。

発表会は11月13日に行なわれた!



ニューマシンの発表会は、11月13日、東京の浅草ビューホテルにて行われた。

会場には、本誌を始めとするPCエンジン専門誌や各ゲーム誌、そのほかの報道陣が集まり、ニューマシンの説明に聞き入っていた。

また、この日は別の部屋で、PCエンジン新作ソフトの発表会も行われた。

なお、ニューマシンについての詳しい記事は、本誌PCエンジン+でも紹介している。



◀新作ソフトの発表会。各メーカーの新作が展示されていた。

▼新作発表会の中央には、ニューマシンを使った大規模なブースがあった。

▼新作PCエンジンを発表するNEC首脳陣。この後、プロジェクターを使った説明も行われた。





▲発表会に詰めかけた報道関係者。新機種が発表されると、一斉にフラッシュがたかれていたのだ。

▼デモプレイ中のニューマシン群。最新のソフトや人気のソフトがデモプレイに使われていた。





NEW GAM

何か最近スゴイですよ。えっ、何がかって？　もちろん、これから発売されるゲームソフトのこと。楽

PC原人

ハドソン　12月15日発売　5800円 

©RED

とにかく画面せましと動きまわる『PC原人』。彼になったつもりで暴れてみてね!

発売があとわずか2週間と迫った、『PC原人』。今月も彼の大特集を組み、いったい彼は何者なのか？　どういったゲームなのかを大大大紹介しちゃうぞ。「えっ、私、アクションゲーム苦手なの。」と、思っている人にもおススメできる楽しさ、やれば必ず最後まで行けるという親切さをとくと御覧あれ!!

力強きかなPC原人!!

攻撃方法は2通り!

前号でもちょこっと紹介したけれど、PC原人（つまりキミね）は“頭突き”をすることによって敵の恐竜たちを倒すことができるぞ。

その頭突きにも2通りの方法があるので、2つともマスターしてね。また、連射にしておくと、高くジャンプができない、頭突きが上手くいかないのでOFFに!



◀Ⅰボタンで普通の頭突きだ。攻撃力㊦。



◀ジャンプ中にⅠボタンの方が攻撃力㊤。

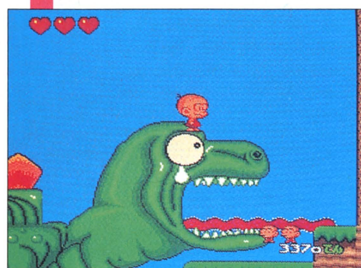


しいゲームが目白押しっ!! PCエンジンユーザーで良かったね。ウン。

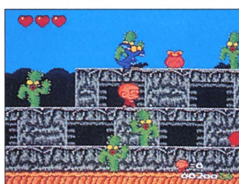
原始の世界はこうだった!?

『PC原人』の戦いの場は、ビル、車、など近代的な物が一切ない"原始の世界"だ。だからキミの行く手を阻むのは険しい自然と、キングタマゴドンⅢ世に悪の心を植えられてしまった凶暴な恐竜たち。一刻も早く黒幕を倒し、この原始の世界に明るく楽しい平和を取り戻すのだ!!

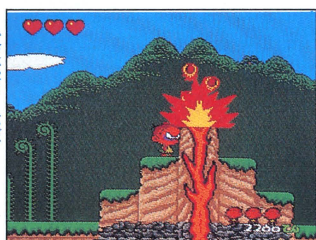




◀でっかいステゴザウルス。この後はお口の中へGO!!



▲ネッシーの祖先かもしれない、"ブルカノビッチ"。
◀絶対倒すことができない、"アミーゴ"。ここは彼らの住居?



▶火山活動も活発なのでこの通り。上手くよけてね。

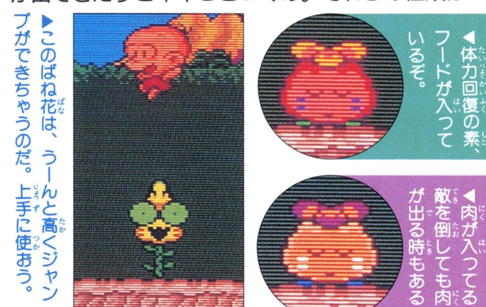
▶乗ると落ちる岩。上手くジャンプしないと熱い溶岩の中へドボンだ。



◀じっとしてると砂中に呑みこまれてしまう砂漠地帯。その下にはトゲトゲの岩があるので注意。

PC原人の味方、ばね花

道中には、"ばね花"という花が咲いている。この上に乗ると、遠くへジャンプができたり、アイテムが出てきたりとイイことづくめ。それらの種類は…



▶このばね花は、うーんと高くジャンプができちゃうのだ。上手に使おう。

◀体力回復の素、フードが入っているぞ。

◀肉が入ってる。敵を倒しても肉が出る時もある。

◀ハートゲージが1個増えるクリスタルを出す。

▶地面に頭突きをすると、プチフラワーが…。



▶これを取るとお助けばね花が現われて…。

1UPだ!!

あやしいと思ったら頭突きをかませ!!

冒険をしていくと、アレ、何かココあやしいぞ、という所がある。岩壁を頭突きで壊し、十字キーの上を押すと中に入ることができる。ここには、ボーナスステージやアイテムが隠れているぞ。

▼微妙に色や形がおかしい所に、"頭突き"をしてみよう。



▼あやしい扉の所で十字キーの上を押してみよう。



▲こういった所にもあるので覚えておくのだ。

小部屋の中には2種類の秘密が!!

ボーナスステージ



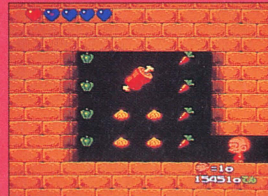
◀Ⅰボタンの連打で頂上に着けばヨイのだ。手がしびれちゃいそう。

▶火山石を頭突きで打ち返すのだ。タイミング良くね。



◀ばね花に乗ってジャンプをし、フードを取りまくるのだ。ガンバレ!

アイテムの宝庫



◀ラッキー! フードだらけの部屋だ。



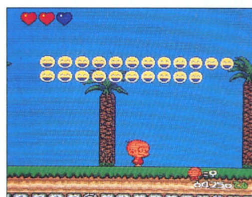
◀オッ! 1UPにお肉。イイ物ばかりだ。

仲良しだったボスたち

実は倒さなきゃならないボスたちは、友達だったのだ!

みんな楽しく過ごしていたこの平和な世界に現われた、〝キングタマゴドンⅢ世〟。奴は素直な恐竜たちの心に悪い心を植えつけて、凶暴な性格にしてしまった。奴を倒さない限り、恐竜たちの心は元に戻らない…。

ラウンドの最後に待ちうけるボス。彼らはPC原人の友達なのだ。頭にある殻を頭突きで壊せば、彼らは元の気のいい友達へと戻ることができる。ガンバッてアノ殻を壊すのだ!!



▲ボスを倒せばラウンドクリア。取ったニコニコマークによってボーナス点が加算されるぞ!

ラウンド1 BOSS デカタン





◀鼻チョウチンは、頭突きで消すことができるので楽勝だよね!?

◀デカイ鼻チョウチンを飛ばしてくるぞ。頭の殻を壊せば倒すことができる!



▶まずは2本のツノを取ってしまおう。あと少しで倒せるぞ!!

デカタンが支配する世界

ごく普通の地形が続く所が主なので、あまり苦労はないと思うよ。けど、途中にいる部下の巨大なステゴザウルスはボスのデカタンよりも大きいのだ。奴のお腹の中へ入ってでの戦いは、ちょっと手こずるかもしれない。





ラウンド2 BOSS シュリケーン





▲登場からいきなり分身の術を使ってくるとは! 本物は片方だけなので慎重にね。



▲分身はするわ、手裏剣を飛ばしてくるわで、とてもすさまじい奴だ。

▲しっぽが切れても攻撃をしてくる!! その上手裏剣まで投げられちゃかなわんよ。

シュリケーンが支配する世界

まだまだカンタンな面構成だ。途中、川を泳いだり、崖を根性登りで登ったりと目新しい仕掛けがたくさんあったりする。道を開くのはキミの腕だ。

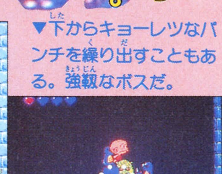


ラウンド3 BOSS ガンゴーン



▲氷の床から突然飛び出し、氷岩を投げつけてくる激しいボスだ。出現と同時に奴の頭部に頭突きをガンガン与えるのだ。気を抜くと反撃にあうぞ。





▼下からキョーレツなパンチを繰り出すこともある。強靭なボスだ。

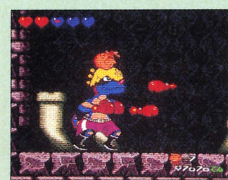
▲床がツルツル滑るので、ジャンプしづらいのだ。一撃加えればこっちの物。

ガンゴーンが支配する世界

奴の受け持つ地域は、海や氷に囲まれたツンドラ地帯。地面が滑ったり、氷の固まりが飛んできたりと、操作にけっこう気を遣わされる構成だ。



ラウンド4 BOSS アポロ



▲ある程度ダメージを与えると、ロケットパンチを放ってくるぞ。頭突きではじき返せ!



▲これが噂の〝マッハパンチ〟だ。手が一瞬消え、これを喰らうとハートが2コも減る!!



▲必殺〝マッハパンチ〟や、ロケットパンチを武器とする手ごわいボスだ。奴も頭が弱点。

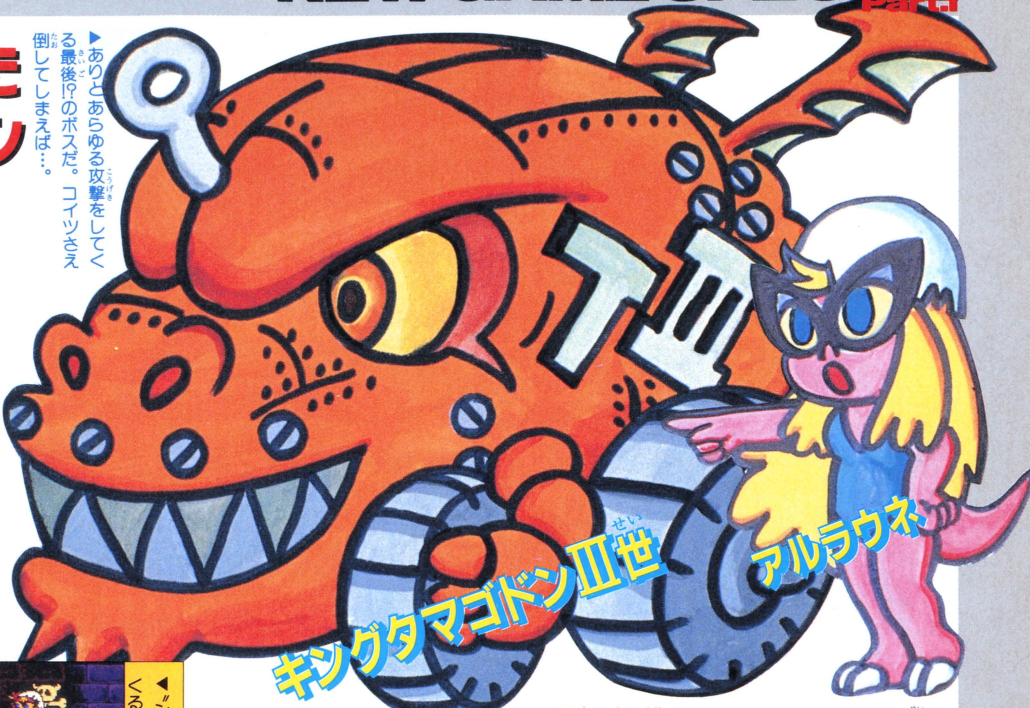
アポロが支配する世界

地形的にはたいしたことはないが、とにかくひっきりなしに敵が現われる。お肉でパワーアップして確実に1匹ずつ倒していこう。



ついに姿を現したキングタマゴドンⅢ世。しかし…。

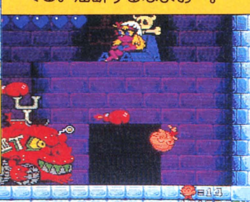
▲ありとあらゆる攻撃をしてくる最後!?のボスだ。コイツさえ倒してしまえば…。



ラウンド4のボス、"アポロ"を倒しホッとしていると、敵の真のボスはお城に潜んで恐竜たちを操っているらしい。それが、"アルラウネ"だ。彼女を倒すために気合いを入れなおして出発!! しかし、その城には侵入者の潜入を防ぐために、強い敵やトラップ。仕掛けなどが数多く配置されているらしい。かなり気をつけて進まなければ生きては還れないかも。けど平和を取り戻せるのはPC原人しかいないのだ!



▲今までのボスの攻撃方法を、すべて使ってくるぞ。



▼ロケットパンチの猛襲!! 攻撃は休みなく繰り出されてくる。油断するなよぉ〜。



◀"シュリケーン"よりも投げてくる手裏剣の数が多いっ!!

▼ゲッ! 火山攻撃もできるのぉ!! すさまじい奴だ。





▲これは誘導弾。PC原人に向かって飛んでくる。頭突きでブッとばせ!!

宇宙へレッツゴー!!

アナタに倒せるかしら



◀よかったぁ! アルラウネも正気に戻ったぞ。



◀2人でロケットに乗り込んでいったいどこへ!?

▼やっと平和を取り戻せたと思ったのに、あそこにいる奴は何なんだ!!

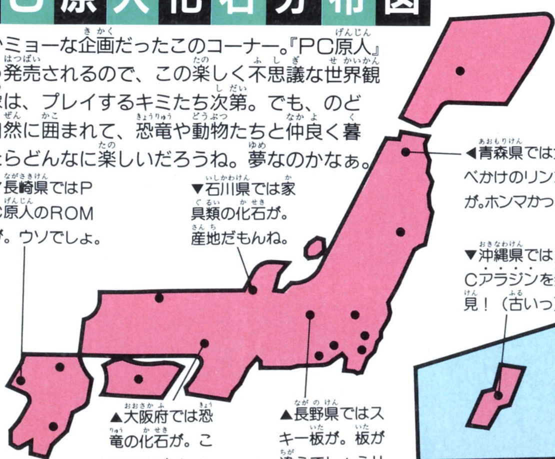
▲キングタマゴドンⅢ世を操るアルラウネ。彼女も心優しい恐竜だったのに…。



PC原人発掘グランプリ 最終回 発表!!

PC原人化石分布図

何かミョーな企画だったこのコーナー。『PC原人』はもう発売されるので、この楽しく不思議な世界観の想像は、プレイするキミたち次第。でも、のどかな自然に囲まれて、恐竜や動物たちと仲良く暮らせたらどんなに楽しいだろうね。夢なのかなぁ。



▼長崎県ではPC原人のROMが。ウソでしょ。

▼石川県では家具類の化石が。産地だもんね。

◀青森県では食べかけのリンゴが。ホンマかっ!

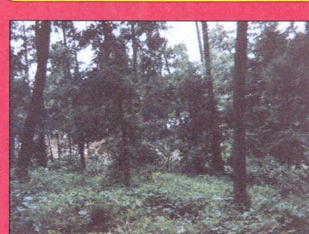
▼沖縄県ではPCアラジンを発見!(古いっ)

▲大阪府では恐竜の化石が。これはスゴイ。

▲長野県ではスキー板が。板が違うでしょう!!

今月はあまり送られて来なかったけれど、内容が良かった!!

たくさんの応募ありがとう!!



◀この雑木林の奥深くに石板はあったようだ。えっ一人で行ったの!?



▼ギェ〜!! まるでギーガーがデザインしたかのような石板だ。

今回は、藤沢市の岡田慎吾君の作品を発表だ。撮影も上手く(と私は思う)、石板のデザインもサイバーな感じだ。どうもありがとネ。

と、いうわけで、このコーナーもおしまいです。来月からはどんなヘンなコーナーが(あっ、ウソもうホントに終りなのよー)。バハハーイ。





これほどマニアックなレースゲームは過去になかった!!

DRIVER 39人のトップレーサーと熱いバトル

このゲームには、どこかで聞いたことのあるようなドライバーが、39人もエントリーされている。チャンピオンシップやバトルモードでは彼らがライバルとして立ち塞がるわけだ。一人一人、能力や性格が細かくシミュレートされているので、弱点を見つけてレースを勝ち抜こう。

有力ドライバー

ドライバー	チーム	ポイント
A・セスナ	MCL	"天才"と呼ばれる最速レーサー。繊細かつ大胆なテクニックをもつ。
A・エンスト	MCL	最多勝利記録をもつ"プロフェッサー"。冷静な走りは見事。
N・キャンセル	FER	ムラが多いが、はまると鬼のように速い。豪快なレーサーだ。
G・バーガー	FER	入賞かリタイアか。攻めの走りが身上だ。速い!
R・パトロール	WIL	ベテランらしく、荒れたレースには強い。上位入賞の常連。
A・ナンニン	BEN	ダイナミックな走りで人気の若手ドライバー。
S・イナカジマ	LOT	日本期待のF-1ドライバー。悲願の表彰台を狙う。

各レーサーのシミュレートの状況

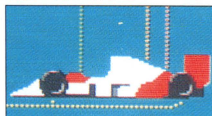
A.セスナの場合

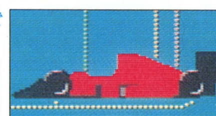
チーム	MCL	コーナリングスピード	5
エンジン	ブットンダ VIO NA	ブレーキングポイント	5
		ムラ	4
登場レベル	4	ウェットコンディション	5
スタートタイミング	5	シフトタイミング	5

TEAM 計20チームが参戦

参加チーム数は20(国旗をもとにしたナショナルチームを含めると30)。積んでいるエンジンのレベルによって、それぞれ速さが違うぞ。MCL、FER、WILといったところが有力チーム。

▼ブットンダエンジン装備で最強を誇るMCLチーム車。





▲MCLの強力なライバル、名門FERチーム車。

MACHINE レースに勝ち抜

ドライバー以上に細かくシミュレートされているのはマシン。特に、エンジンに関しては、"よくぞここまで"と唸りたくなるほどのこだわり方。チャンピオンシップでは、レースを勝ち抜いて、エンジンレベルを上げていくのだ。



◀自分の今のレベルの中から、エンジンをセレクトできる。最強パワーのレベル4をめざそう。

▼レベルアップすれば、300km/hオーバーも楽々。





▲レベルが上がると、敵車もより強力な奴に変わる。

完全再現された全16コース

ブラジルGP



▲シーズンを飾る、第一戦の舞台がここ。直線が長く、300km/hを超えるバトルとなる。

サンマリノGP



▲ゆるやかな曲線主体のコース。見た目以上に難しく、しばしば大事故が起きる。

モナコGP



▲全16戦中、最も難度の高い市街地コース。道幅が極端に狭く、抜くポイントが少ない。

メキシコGP



▲標高2240mの高地にあるサーキット。薄い空気と高温で、マシンが痛みやすい。

BATTLE

ヒューマン／12月23日発売
6300円 

先月号でも簡単にふれたとおり、このゲームは本物のF-1グランプリを、かなりリアルにシミュレートしている。あまりにマニアックに作られているため、最初はマシンコントロールのシビアさに、かなり苦戦するはず。でも、プレイしていくうちに、どっぷりのめり込んでいく奥の深さがあるんだ。レースファンは必買!!

き、メカのレベルを上げろ

エンジンレベルは4段階だ！

	エンジン名	最高出力	最高回転	回転数 低	回転数 中	回転数 高	加速	扱い易さ	耐久性
レベル1	ザコスピード ST4ターボ	542PS	11500	×	△	×	P	A	B
	アルファメロメロ V8ターボ	538PS	12500	×	△	△	F	A	C
	ジャマハ V8NA	571PS	11000	○	○	×	F	C	B
	ブコワース DSR V8NA	594PS	11000	△	○	×	F	C	A
レベル2	メチャトロイ ST4ターボ	570PS	12000	△	○	△	F	A	C
	ホドホド V6ターボ	597PS	12500	×	×	△	P	B	B
	ダンボルギーニ V12NA	607PS	13200	×	×	○	P	B	C
	グシャッド V8NA	608PS	11500	○	○	×	F	C	A
レベル3	モエラーリ V6T	627PS	13200	×	△	○	P	B	B
	TACボロシェ V6T	598PS	13200	×	△	○	P	B	A
	ハシルノー V10NA	645PS	13200	△	○	△	F	C	B
	ブコワース HVNA	622PS	12000	○	○	×	F	C	A
レベル4	ブットンダ V6ターボ	653PS	13200	×	○	○	F	B	A
	ハシルノー V6ターボ	642PS	13200	×	△	○	P	B	A
	ブットンダ V10NA	670PS	13200	○	○	△	F	C	A
	モエラーリ V12	648PS	13200	×	○	○	P	B	B

▲回転数の記号は、どの回転域で一番パワーが出るかを表し、力の出方は、P（急加速）F（なめらかな加速）を表しています。

モードは3つ、目標はワールドチャンプだ

WORLD CHAMPIONSHIP

このゲームのメインモード。レベル4での優勝が最終目的だ。最初はレベル1からスタート。第1戦ブラジルGPから第6戦カナダGPまでの入賞ポイントの合計点を争うんだ。ここで総合3位以内に入れば、レベル2へとステップアップできるぞ（以下のレベルアップの条件は、下の表を参照ね）。

全レベルをクリアすると、感動のフィナーレだ。キミも挑戦してくれ!!

入賞ポイント						
順位	1	2	3	4	5	6
得点	9	6	4	3	2	1

予選
◀まず、5周ずつ2回のタイムアタック。この成績でスタート順位が決まる。9位以下は予選落ち。

決勝
▶決められた周回数の中で順位を争う本番レース。1位から6位までは、ポイントが与えられるぞ。

レベル	ラウンド数	コース	レベルクリア	有効ポイント
1	全6戦	1～6	総合3位以上	全6戦中6戦
2	全10戦	7～16	〃 2 〃	全10戦中8戦
3	全16戦	1～16	〃 2 〃	全16戦中11戦
4	全16戦（周回数アップ）	1～16	〃 1 〃	全16戦中11戦

◀各レベルの試合概要の表だ。レベルが上がるほど、クリア条件が難しくなるぞ。

TEST RUN

マシンの操作に慣れるためのモードだ。好きなコースを、自由なマシンセッティングで走れるぞ。当然、いきなりレベル4のエンジンを積むこともできるんだ。

周回数、天候も決められる。チャンピオンシップに挑む前に、あらゆる情況に慣れておこう。

◀ゲームで起こりうる、あらゆる情況を、自由に設定できるぞ。

▶何度もセッティングを繰り返し、自分に合ったデータをつかもう。

BATTLE

1人から3人まで同時にプレイできるVS.モードだ。従来の2Pバトルを超えた盛り上がりになることは、もう間違いなし。

コンピュータとのマッチプレイも当然できる。テストランの後、チャンピオンシップに備えて腕を磨くにもいいかも。コース、周回数もセレクトできるぞ。

◀2Pプレイの画面。対戦プレイって、負けると本当悔しいよね。

▶これが噂のトリプルバトル。もう、部屋中大さわぎになる。絶対。

※有効ポイント＝F1には、たとえ全戦に入賞しても、その全ポイントは加算されない、というルールがある。加算の範囲内のポイントを合計したものが、有効ポイントだ。

アメリカGP

▲遠くに高層ビルが立ち並ぶ市街地コース。カクッカクッとした直線中心のレイアウト。

カナダGP

▲間断なくコーナーが続くテクニカルコース。2つのヘアピン攻略がポイントになる。

フランスGP

▲1.6kmの最も長い直線と、きつい第1、最終コーナーを合わせもつ高速サーキット。

イギリスGP

▲平均速度が最も高い超高速コース。シケイン以外は、ほぼ全開で飛ばせっ!!

SETTING

走行前から、すでに戦いは始まっているぞ!!

実際でもそうだけど、レースはドライバーのテクニックだけで勝てるもんじゃない。ドライバーとマシンのコンディション、チーム体制（それと運も）がかみ合って、初めていい結果がでるんだ。バトルの前に、きちんとマシンのセッティングを煮詰めること。このゲームでは、絶対必要な条件だ。

STEERING ●ステアリング

コーナーを攻める時、重要になってくるパーツ。I·A·S、SMOOTH、STEPの3種類がある。それぞれ特徴があるが、どれが一番とは一概には言えない。右の表を参考にして、コース、自分の腕に合わせて選んでくれ。



◀SMOOTH、STEPはスピンしやすい。

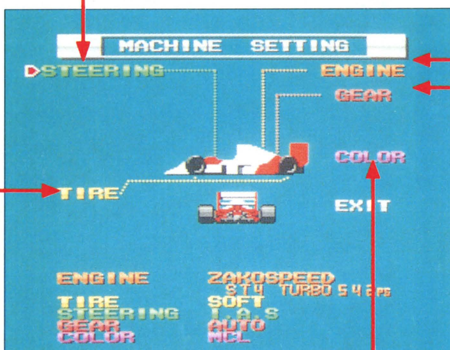
種類	特徴
I·A·S	レバーを押している間ステアリングが切れ、放すと直進する。スピンの心配がないので、初心者向きだが、コーナーでは減速が必要だ。
SMOOTH	レバーを押している間ステアリングが切れ、離してもそのまま。正面に戻す時は、逆方向にレバーを押す。3段階の重さがある。
STEP	レバーを一度押すごとに、1段階ずつステアリングが切れていく。戻す時は、やはり逆方向にレバーを押そう。

ENGINE ●エンジン

速さを決定する最も重要な要素。ただ、対戦相手も同じレベルのエンジンを使っている。最終的には、キミの腕が勝負を決めるわけだ。



◀各エンジンは、耐久性までシミュレートされている。無理なドライビングを重ねると、途中で壊れることも…。



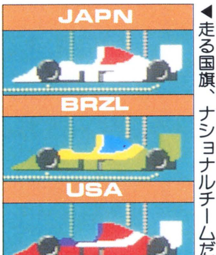
TIRE ●タイヤ

タイヤのチョイスは、キミの判断次第だが、レースを左右しかねない要素であることを覚えといて。コーナーだけでなく、グリップ力が低いと、直線スピードまで落ちてしまう。消耗度も考え合わせて決めよう。

種類	特徴
NORMAL	消耗度とグリップ力をバランス良く兼ね備えたタイヤ。コースによっては、タイヤ交換の必要がない。
HARD	消耗に強い固めのタイヤ。その分、グリップ力が低いので、使う機会は少ない。コンディションの悪いコース向きだ。
SOFT	決勝用タイヤとしては、最高のグリップ力。消耗しやすいので、前半飛ばしてピット作業の時間を稼ごう。
RAIN	雨のレース、なんて情況も当然ある。こんな時は、雨天専用のRAINタイヤをはこう。曇空の時は、キミのカンにまかす！
Q	予選専用スペシャルタイヤ。グリップ力はSOFT以上だが、数周で完全に消耗してしまう。
RQ	雨天時の予選用タイヤ。雨の中では、最速のタイヤだ。ただし、これも消耗が激しく、本選では使えない。

COLOR ●カラー

20の参加チームと10のナショナルチームは、それぞれ特徴的なチームカラーをもっている。ひいきの色を選んでくれ。ただし、色で速さは変わらないからね。



◀走る国旗、ナショナルチームだ！

GEAR ●ギア

オートマチックと5速マニュアルの2種類がある。マニュアルの方が断然速いが、慣れるまでが大変。操作が忙しい上、下手にエンジンを回すと壊す恐れがあるんだ。

◀現在ギアは3速に。Nはニュートラルの略。



◀マニュアルを使いこなせば、加減速もよりスムーズになる。


◀不自然なギア速でエンジンを回し過ぎるとトラブルのもと。

ドイツGP



▲直線に近いゆるやかなカーブを描くコース。3か所もあるシケインで減速に注意。

ハンガリーGP



▲大小のカーブが続けざまに迫ってくるテクニカルコース。テクの差が出やすいぞ。

ベルギーGP



▲森の中にある山間コース。天候が変わりやすいので、RAINタイヤの出番か？

イタリアGP



▲ここも名だたるサーキット。直線の出入口に3か所シケインがある。

EXERCISE

夢の1'38"台めざしてATTACK!!

難関!ジャパンGPを完全攻略するぜ!!

各種のコーナーが入り乱れるジャパンGPは、全16戦の中でも屈指の難関サーキット。ここで好成績が残せれば、世界のコースは制したも同然！今年、鈴鹿でセナが出した驚異のコースレコード1分38秒041を、キミは破ることができるか!?

シケイン



直角コーナーが2つ続く。ここでも2～1速まで減速。縁石を利用して、なるべく直線に近いフィーリングで曲がるのがコツ。

第1第2複合コーナー



100Rと60Rの複合コーナー。第1と第2の間のわずかな直線で、どこまで加減速をす速く操作できるかがポイント。

ヘアピン



ブレーキとシフトダウンで急減速。5速から1速まで一気に落とし、70～80km/hでクリア。その後の立ち上がりの加速が大事。

■スタート
回転数を合わせてスムーズにダッシュ。

■130R
世界有数の高速コーナー。横からの強烈なGに耐えながら、全開走行。アウトインアウトで抜けていこう。

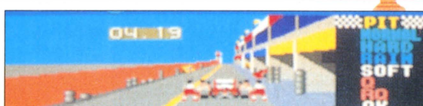
■逆バンク
S字の後に続くコーナー。思ったよりもRがきついので、心もち減速してぬけよう。

■ディグナー
カーブ出口のコーナーに備えて序々に減速。5→4→3→2速というふうに、テンポよくシフトダウンすること。

P

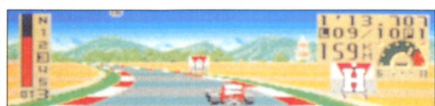
ライバルに勝つ必勝走行テク!!

S字



左、右と連続でゆるやかなカーブが続く。4速、3速のシフトを使いわけ、回転数を落とさないこと。

スプーン



大きな曲線を描いた下りのカーブ。3速ギアで160km/h前後で立ち上がっていこう。このコースの追い越しポイントのひとつだ。

バックストレート



このコースで最もスピードが乗る直線。前のスプーン、後の130Rをうまくコントロールすれば、300km/h前後まで出せるはず。

ピット

P

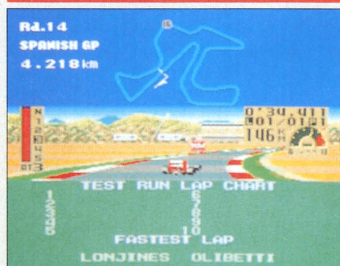
Pマークが見えたら、ピットロードが近い。マシントラブルを感じている時は飛び込もう。作業スピードは、ランダムで決まるようだ。

ポルトガルGP



▲表は1kmに及ぶ直線。裏は11のカーブ。雨も降りやすく、テクニックを要する。

スペインGP



▲16のコーナーをもつテクニカルコース。直線が短く、低～中速のトルクが重要だ。

ジャパンGP



▲ご存知、ジャパンGP。細かい攻略法は上を見て。

オーストラリアGP



▲有終の美を飾るラストGP。市街地コースだが、道幅は不自由ないほど広い。

SUPER Volley ball

超リアルな動きが楽しい 熱中まちがいなしのスポーツゲーム!

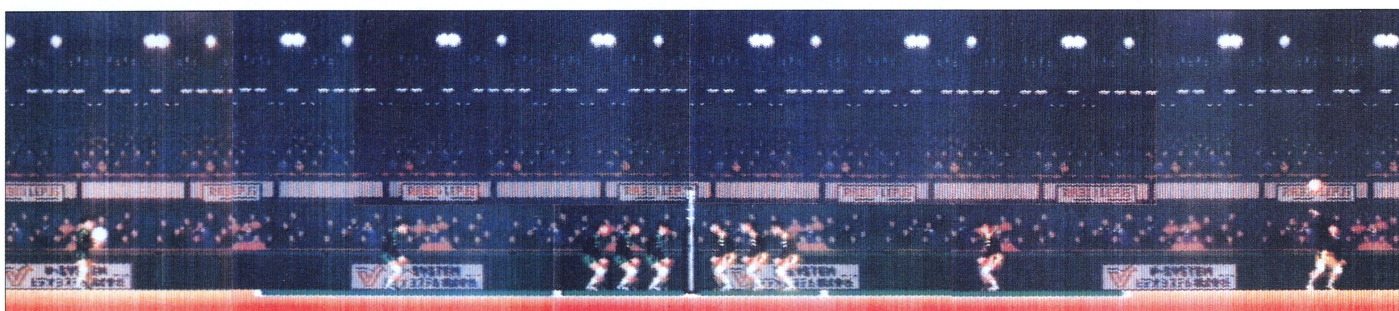
アーケードで大人気の『スーパーバレーボール』が、いよいよPCエンジンにも登場するぞ。

このゲームの特徴は、なんといってもそのリアルな動きと多彩な技。ここまで細かい動きをするスポーツゲームっていうのは、今までになかったんじゃないかな?

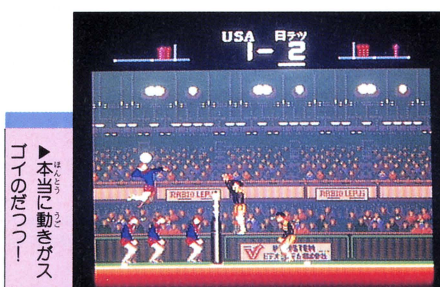
しかもこのゲームは、操作もワリと簡単。今までスポーツゲームを敬遠していた人も、このゲームだけは、ぜひ遊んでみて欲しい1本だぞ!

ビデオシステム/発売日未定/価格未定





臨場感あふれる超バレーゲーム!



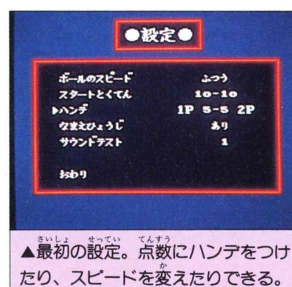
▶本当に動きがスゴイのだっつ!

ゲームはノーマルと2種類のリーグだ!

このゲームは1人プレイ、2人プレイで遊べ、1人プレイのモードは、ノーマルゲームと日本リーグ、世界リーグの合計3モード。ノーマルゲームのときは、16のチーム(日本リーグ8、世界リーグ8)の中から好きなチーム選び、コンピュータ側のチームも自由に選んで遊ぶことができる。

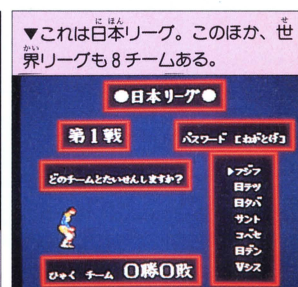
また、日本リーグ、世界リーグで遊ぶ場合は、各リーグの中から好きなチームを選び、そのほかのチームを勝ち抜いて行くのだ。このとき、自分のチームの勝ち負けは、パスワードやバックアップメモリーで保存しておくことができるぞ。

そして、このゲームで一番おもしろい2人プレイは、16チームの中から、2人が好きなチームを選んで対戦するのだ。



▲最初の設定。点数にハンデをつけたり、スピードを変えたりできる。

▼これは日本リーグ。このほか、世界リーグも8チームある。





◀この16チームの中から好きなチーム同士で対戦する。



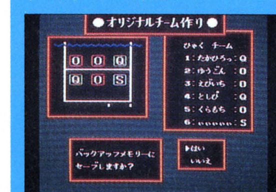
▲技が決るとガッツポーズと名前紹介が出る。最初の設定でなくすこともできる。



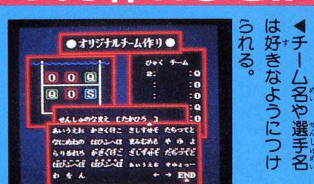
◀右ページにあるような、細かい技がいろいろ使えるぞ!

オリジナルチームも作れるぞ!!

このゲームでは、あらかじめ設定された以外に、オリジナルチームを作ることもできるのだ。チームの作り方は簡単。キミの好きな名前をつけたり、選手の力を設定したりできる。作ったチームは、バックアップメモリーに保存できるぞ。



▲作ったチームをバックアップメモリーに保存できる。



◀チーム名や選手名は好きなようにつけられる。



◀数値は、あらかじめ設定された中から選ぶのだ。



◀16あるチームのうち、どこかの代わりに登録する。

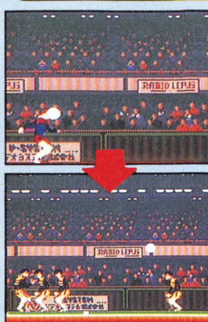
©ビデオシステム

多彩な技が使えるのだ!!

『スーパーバレーボール』は、実にいろいろな技が使える。ここに紹介した以外にも、まだまだいろいろな技があるんだぜ！

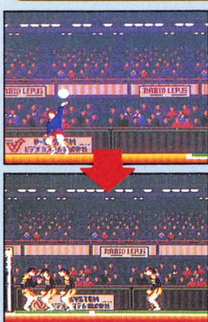
SERVE サーブ

アンダーハンドサーブ



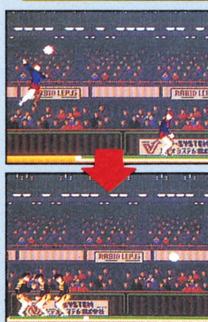
アンダーハンドで打つサーブ。フワッという感じで飛んで行く。通常ではあまり効果のないサーブなのだが……。

ドライブサーブ



オーバーハンドで打つサーブだ。最初は高高度で飛ぶが、ボールに鋭い回転がかかっているため、相手コート上で急激に落下する。

ジャンプサーブ



ジャンプしながら打つサーブ。かなりスピードがあり、低弾道で相手コートに飛び込む。この3つのサーブの中では、1番使いやすい。

オープン攻撃とクイック攻撃

こちらの攻撃は、強力な攻撃をするオープン攻撃と、素早い攻撃をするクイック攻撃の2種類が選べる。レシーブのときに、Ⅰボタンと同時に方向キーを操作することによってどちらかを選べるのだ。

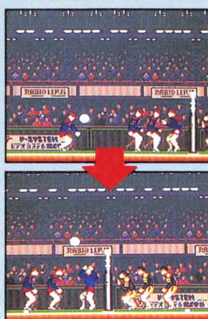


◀レシーブのときに、方向キーの上下によって攻撃が変化。



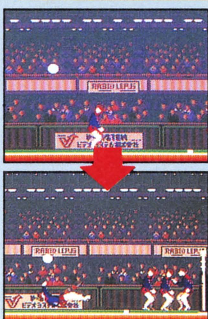
RECEIVE レシーブ

ノーマルレシーブ



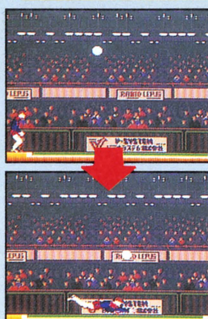
相手のボールを普通に受けるレシーブ。このとき、方向キーでクイック攻撃やオープン攻撃にできる。1打で相手コートに返すことも可能。

回転レシーブ



自分の位置より後ろに来たボールを打つときに使う回転レシーブ。これを使うためには、とっさの判断力が必要だ。

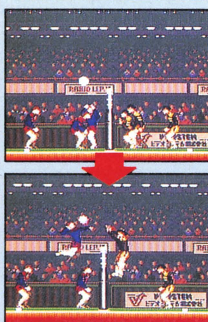
スライディングレシーブ



回転レシーブとは逆に、自分の前に来たボールを飛び込みながら打つ。ブロックされたボールを拾うときなどに有効だ。

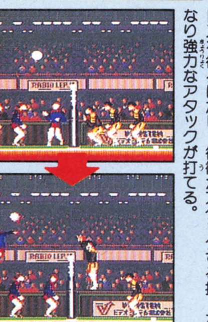
ATTACK アタック

ノーマルアタック



普通にアタックする。アタックするときは、フェイントをかけることもできる。

バックアタック



トスを後ろにだし、後衛がアタックする技。かなり強力なアタックが打てる。

クイックアタック



トスを上げると同時にアタッカーがジャンプ。素早くアタックするのだ。

2アタック



普段トスを上げるセッターが、ボールを相手コートに叩き込む。かなり効果的な技だ。

時間差攻撃



トスを上げた後、2人のアタッカーが飛び2人目がアタック。相手ブロックを惑わせる。

出たっ! 3つの秘密技

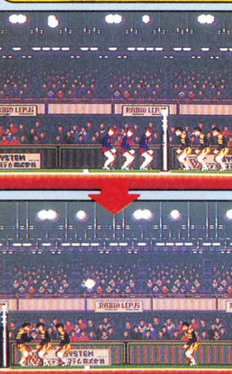
ゲーム中には、このほかにも超必殺の3つの技が隠されているぞ。

超天井サーブ



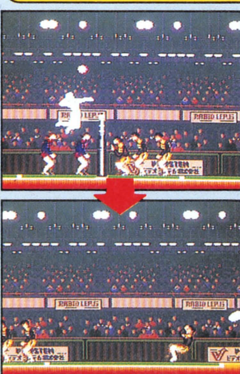
超必殺技の一つめは、打ち上げたサーブが頭上高く天井近くまで飛んで行き、急角度で相手コートに落下する『超天井サーブ』。打ち上げたときは、画面からコートが見えなくなるのだ。

稲妻サーブ



画面ではちょっと分からないと思うけど、3つの超必殺技のうちで一番派手なのが、この『稲妻サーブ』。稲光のような光と音で相手を驚かせ、ボールがジグザグに落ちる。

フラッシュスパイク



第3の超必殺技は、アタッカーの体がピカピカ光って超強力アタックが打ち込める『フラッシュスパイク』。相手レシーバーをすっ飛ばしてしまうほどのスゴイ技なのだ！



1本で3度おいしいシューティングだ!!

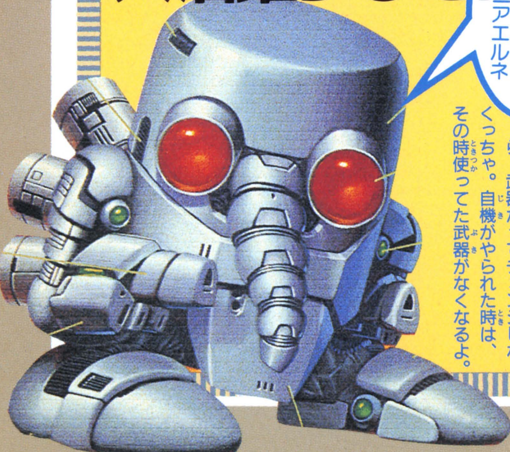


UPL／1月発売予定／価格未定

アトミックロボキッドスペシャル

この「アトミックロボキッドスペシャル」って、ほんとに不思議なゲームだよ。シューティングゲームなのに、キャラクターを育てるというか、みょーに主人公のロボキッドに感情移入しちゃってさ。今度はどの武器を使って進もうかな？とか、ここは危険そうだからちょっと戻って考えようとかね。とにかくプレイするたびに自分の状況が違うから新鮮！あーあ、早くみんなにプレイしてほしいなー。

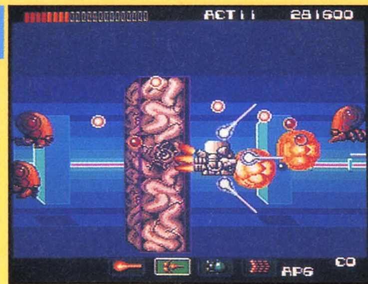
原子力機甲児が大活躍するぞ!



武器がチェンジできる！

上で紹介した4種類の武器は、メタルバードというキャラを撃つと出るクリスタルを取れば装備できるんだ。何種類か持っていると、プレイ中に好きな武器に変えることができるんだ。すごーい！


◀これがメタルバードだよ。



◀自分が使いやすい武器を続けて取って、パワフルにするのもいいね。6段めになるとすっごい貫通力だぞ。



▶地形や敵の状況が変わったら、武器だってチェンジしなくっちゃ。自機がやられた時は、その時使ってた武器がなくなるよ。

武器は6段階までパワーアップ

使いようによっては最初のファイヤーでも充分使えるんだけど、やっぱり強い武器がうれしいね。クリスタルを撃つごとにアイテムが変わるから、ほしいアイテムになったら取ればいいわけ。同じ武器アイテムを取るたびに、6段階までパワーアップさせることができるんだ。

MAIN ACT メインはスクロール面だ!!

さーて、じゃあ今度はエリアの説明をしておこうかな。まず、メインとなるのがやはりスクロール面だ。それは、横スクロールだったり、タテスクロールだったり、ACT（面）によって違うんだ。スクロール面の最後には中ボスクラスのやつらが構えていたりして、そいつを倒すと次のACTへ進めるようになってる。どこかに隠し部屋があるというウワサも…!?





▲スクロールの最後には、こんな敵キャラが待っている。こいつを倒すと出口が出現!

▼右下の四角いものに触れると次のACTへ。真上のものは体力回復アイテム。





SUB ACT VSモードが楽しい!!

このVSモードや巨大ボスの部屋は、ひとつのACTになっている。これがまたまた楽しいんだぜ〜〜。左にロボキッド、右に敵キャラ、まん中に障害物という画面構成。まん中の障害物は上下に動いていて、お互いの攻撃をじゃましている。というか、攻撃を防いでいるといったほうがいいかな。それで攻撃し合って勝負。ここでは特殊な武器は使えないから、一撃で倒すのはムリ。そのかわり、勝てばまん中の障害物がすべて体力回復のアイテムに変わるから得した気分。

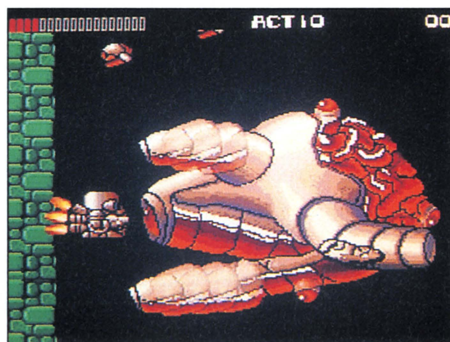




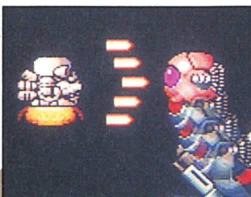
◀VSモードでプレイ中にスピードアップアイテムが出たりする。勝つと体力回復アイテムがたくさん出るぞ。

BIG ACT 巨大ボスと一騎討ち!!

PCエンジンのゲームの中でも1、2を争う巨大キャラがいくつも登場するぞ。それぞれ攻撃パターンも違うし、形もいろいろ。押しつぶされたりしないように、あっちからもこっちからも攻撃しなくちゃいけないからたいへん。



▲うわあっ、押しつぶされそうだ――っ! スピードアップしないとちょっとつらいかもね。



▶最初に出会う巨大ボスは、まず触手を倒さなきゃダメ。

そのほかのお楽しみ

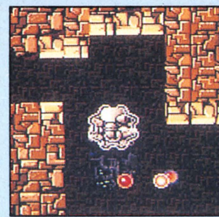
今まで書いたことだけじゃ“ロボキッド”のおもしろさは終わらないぜ。ほんのオマケにしてはおいしすぎるキャラやアイテムがたっくさん。シューティングがニガ手な人でも、お助けキャラがいるから思いきり楽しめるぞ。

隠れキャラ

どこかで見たようなキャラだと思ったら、“忍者くん”と“ミュートロンくん”ではありませんか。どちらもUPLのアーケードゲームでおなじみですね。これは1UPキャラなのです。



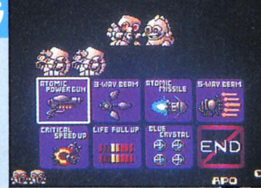
▶フワフワと空中を歩きまわるミュートロンくん。1UPです。



◀地面をトコトコ歩く忍者くん。これもつかまえると1UP!

便利アイテム

ブルークリスタルを4つ以上取った状態で、敵にダメージを与えられると“ロボキッド”のまわりにバリアができて、一定時間無敵になるぞ。



ショップキャラ

どこかにいる“ミニドラゴン”に触れると、アイテムショップが出てくる。プレイヤーの残りとアイテムを交換できるんだ。

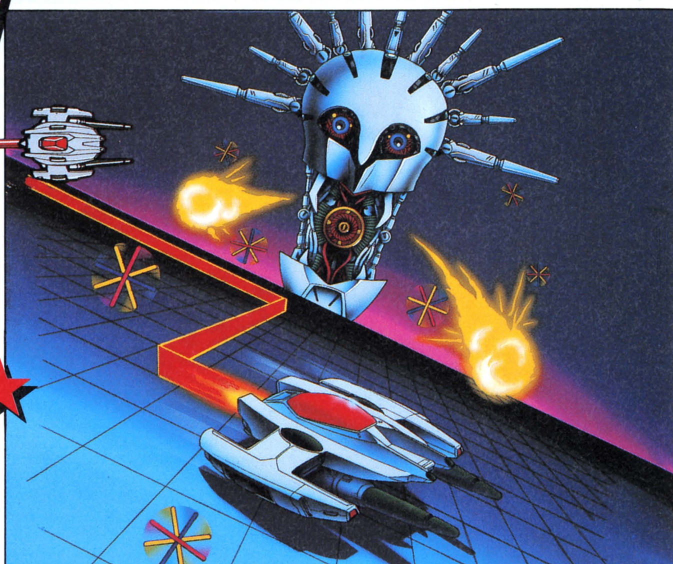


▲アイテム1個につき残り数が1つ減る。

ヴォルフィード VOLFIED

タイトー／12月27日発売予定／6600円





ラウンド1～8の紹介だっ★

もうすぐ発売の熱中ゲーム『ヴォルフィード』。このゲームは全部で40ラウンドあり、最初は8ラウンドでひと区切りになっているんだ。今月は、その中の最初の8ラウンドを紹介。最初のラウンドといっても、ちょっと油断すると、すぐにやられちゃうぞ！

※イラストの100は点数、Xはアイテムなし。赤いアイテムは点滅。

アイテム説明

LASER

ザコキャラを倒すレーザーが撃てる。

SPEED

自機のスピードが速くなる。効果はその画面内。

TIMER

敵が15秒間停止する。スパークも止まるぞ。

CRUSH

画面上のザコキャラを全滅させるのだ。

1UP

自機が1機増える。ぜひ取りたいアイテムだ。

SPECIAL

ボスキャラを倒せるレーザー。良く狙え！

ROUND 1

ここは簡単！99.9%を狙え！

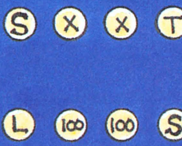
このラウンドは、敵の動きが比較的ゆっくりしているので、99.9%を狙いやすい。ぜひともここで99.9%のボーナスを取って残機を増やしておこう。



敵キャラ

ザコ	ボス
▲ザコキャラは2匹だ。	▲ボスは4方向に弾を撃ってくる。

アイテムの位置



ROUND 2

ここもそれほど難しくはない

このラウンドも、ボスキャラ1匹とザコが2匹。ザコのスピードはやや速くなっているけど、たいしたことはない。ここでは、初めて点滅アイテムが登場する。



敵キャラ

ザコ	ボス
▲ラウンド1より動きが速いのだ。	▲蜘蛛の怪物。8方向に弾を吐く。

アイテムの位置



ROUND 3

中央のレーザーを取れ！

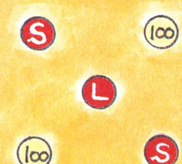
ここでは点滅アイテムが3つ出てくる。その中でも、画面中央にあるレーザーは、ザコを始末するためにどうしても欲しい。細かく画面を囲みながら中央に近付こう！



敵キャラ

ザコ	ボス
▲手の形のザコが2匹出てくる。	▲ここのボスも、8方向に弾を撃つぞ！

アイテムの位置



ROUND 4

1UPを取れ！

画面の左下、点滅しているアイテムが1UP。このゲームは、ホンのちょっとしたミスで、すぐ残機を失ってしまうので、これは何としても取りたいぞ！



敵キャラ

ザコ	ボス
▲ちっちゃなテントウ虫が2匹。	▲巨大テントウ。これも8方向だ。

アイテムの位置



©TAITO CORP.

ROUND 5

ドラゴンに注意!

ボスキャラは体の長いドラゴン。今までの敵とは、ちょっと違った動きをしているので惑わされないようにしよう。画面右中央の、金色の点滅ブロックには、ザコキャラを全滅させるCRUSHが入ってる。まず最初に、この回りを少しずつ囲って、このアイテムを取るようにしよう。



敵キャラ

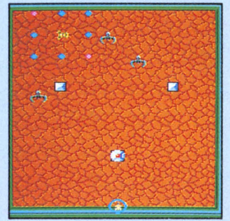
ザコ	ボス
▲めだかみたいなのが2匹泳いでいる。	▲自機の方向に3連発で弾を撃つ。

アイテムの位置

ROUND 6

スペシャルでクリア!

このラウンドには、初登場のアイテム・SPECIALが登場する。これを取れば、対ボスキャラ用のレーザーを撃つことができ、ボスを倒せば、それだけでこのラウンドをクリアできるのだ。このあたりまでくると、高得点ボーナスを取るのが難しいので、このアイテムでさっさとクリアした方がいい。



敵キャラ

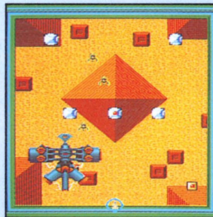
ザコ	ボス
▲ここではザコは3匹出てくる。	▲ぴょんぴょん飛び跳ねるバッタだ!

アイテムの位置

ROUND 7

ここもスペシャルで!

画面右下にはCRUSH、画面中央にはSPECIALがある。両方ともに点滅アイテムなので、画面を少しづつ切り取りながら近付いて行き、ブロックが出たら、素早く切り取ってしまおう。ここのボスは図体がデカイので、SPECIALのアイテムさえ取れば、すぐに対ボス用レーザーで仕留められるぞ!



敵キャラ

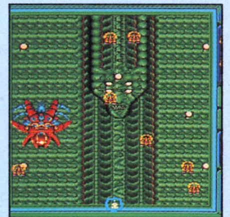
ザコ	ボス
▲3匹のザコはCRUSHで倒そうぜっ!	▲弾を6方向に撃ってくる。

アイテムの位置

ROUND 8

とっても大変なラウンド!

ここをクリアするのはかなり大変! 何といっても、このラウンドにはアイテムが全然ないのだ。しかも、ザコキャラは、7匹も出てきて画面を飛び回っているっ! ザコキャラを誘い込んで少しずつやっつけていくのが一番てっとり早い。無理は禁物だぞ!



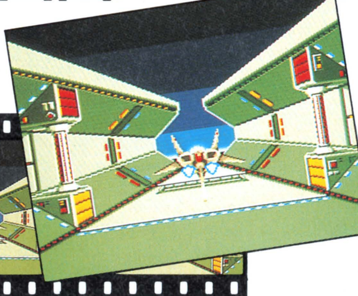
敵キャラ

ザコ	ボス
▲動きが速いうえに7匹も出てくる。	▲ボスの動きもなかなか速い!

▲ザコを少しでも減らし、隙を見て囲ってしまおう!

8ラウンドクリアで、デモ画面になるよ!

8ラウンドをクリアすると、ヴォルフィードの発射シーンのデモ画面が登場。この画面を見終ると、より難易度の高い9ラウンド以降が始まる。これからも、まだまだ大変だぞ!





▲これは9ラウンドの画面。ボスキャラの形は同じでも、色が変わり、より強力になっているのだ。キミはどこまで進めるかな?



ROM・ROMスタジアム

メサイヤ／12月22日発売／6200円

初のCD野球ゲームの実力は!?

『ROMスタ』は、初のCD野球ソフト。大容量でゲームがどう変わるか、楽しみにしてる人も多いんじゃない？今月はサンプル版（完成度は70～80％程度）を手に入れたので、さっそく実戦レポートしてみるぞっ!!

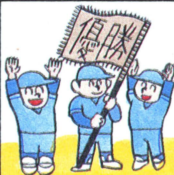
ロムロムだから、超多機能!!なんだよね

モード

1.オープン戦
1試合の勝敗を競う、定番のノーマルモードだ。1P対2P、1P対COM、COM同士の対戦ウォッチなど、遊び方はいろいろだ。



2.ペナント戦
好きなチームを選んで、他の11球団を勝ち抜いていくモード。エディットで作ったチームも、このモードで使えるぞ。



3.チームエディット
自分だけのオリジナルチームを作るモード。一定の能力数値を、各選手にふりわけよう。夢の4割打者も作れるぜ！



4.遠征
パスワードの出力。友だちの家でのロムロムでも、ペナントの続きができるぜ。

5.ゲスト
パスワードの入力。逆に、友だちのデータを、キミの家に持ち込めるんだ。

オプション

1.DH制
DH制を使えば、派手な打ち合い必至。好みに合わせて使用、不使用を決めてくれ。



2.時間帯
ナイターかデーゲームかも決められる。球場外の空の色あいが違うのだ。



◀これはデーゲーム。

▶ナイター。時刻が違うぜ。

3.その他
エディットした選手を成長させることもできる。隠れた球場、チームもあるらしい。

全12チームは、こんな個性だ!!

G ジャーマンズ
●Sリーグ
豊富な投手陣と、上下位ともムラのない打線。優勝候補だ。
サイトー 防御率●1.84 右アンダースロー
パラ 打率●.300 本塁打●31本

C カーペット
●Sリーグ
投手陣は超一流。長打力に劣るので、連打と機動力で勝負。
オオモ 防御率●1.71 左オーバースロー
コバヤカ 打率●.300 本塁打●31本

D ドラッグス
●Sリーグ
若手とベテランの力がかみ合った好チーム。クリーンナップは強力。
ミシモト 防御率●2.21 右オーバースロー
オチマイ 打率●.293 本塁打●32本

S スクロールズ
●Sリーグ
若手中心のパワフル打線がウリ。投手力はイマイチ。
ナイロウ 防御率●2.92 右オーバースロー
リッシュ 打率●.217 本塁打●14本

T タコス
●Sリーグ
投打とも助っ人外人が頼り。若手が活躍すれば面白いのだが……。
キーロ 防御率●3.66 右オーバースロー
フィルル 打率●.230 本塁打●9本

W ウィークス
●Sリーグ
1～3番の足を使った攻撃が得意。弱体投手陣がネック。
ニウル 防御率●3.14 左オーバースロー
パッチ 打率●.332 本塁打●17本

Bu バッファーズ
●Pリーグ
ツボにはまると爆発的な破壊力をもつ打線が魅力だ。
アワロ 防御率●2.52 左オーバースロー
リベル 打率●.261 本塁打●18本

Br ブレイクス
●Pリーグ
12球団随一の強力打線を誇る。失点も多いが、大量点で打ち勝て。
ホセノ 防御率●4.21 左オーバースロー
カト 打率●.311 本塁打●44本

L ライターズ
●Pリーグ
投打のバランスが高いレベルでとれている。優勝候補の筆頭。
ワタナヘ 防御率●3.14 右オーバースロー
ケヨハラ 打率●.286 本塁打●31本

H ホームズ
●Pリーグ
投手力が弱いため、乱打戦になりがちだ。波に乗ると強いが……。
カロウ 防御率●3.64 右オーバースロー
アッ 打率●.245 本塁打●11本

F フラクタルズ
●Pリーグ
地力はあるが、破壊力不足。投手陣のガンバリに期待がかかる。
ニシカキ 防御率●3.55 右オーバースロー
オオウマ 打率●.261 本塁打●15本

O オリエント
●Pリーグ
クリーンナップは力強いが、前後のつながりが問題。上位は無理？
ムラチョ 防御率●2.57 右オーバースロー
デエス 打率●.285 本塁打●31本

さあ、実戦!!

ゲームシステムと各チームの特徴をつかんだところで、いよいよ実戦。攻撃、守備のポイントはここだ！

攻撃編 ミートのタイミングが難しいっ!!



攻撃に関すれば、戦略、操作法とも『ワースタ』など、今までの野球ゲームとほぼ同じ。初めてプレイしても、とまどうことはないだろう。ただ、ミートのタイミングは多少違うみたい。各自やり込んでいけば、すぐに慣れるだろうけどね。また、派手な長打が比較的少ないので、バントなどの小技も必要になりそうだ。

ヒッティング

構えた位置、バットを出すタイミングで左右の打ち分けもできる。テクを磨け。


◀ボックス内の移動は自由。相手投手に合わせて動け。

盗塁

進塁方向のキー＋Ⅱボタンで盗塁だ。1～2番打者なら、成功率はかなり高いぞ。


◀盗塁、エンドランなど、足を使ったプレイは超重要。

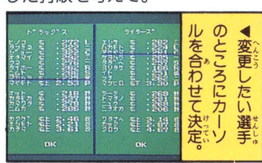
バント

Ⅰボタンでスイングだが、チョンと軽く押すとバントだ。バスターバントなども簡単にできるぞ。


◀走者を得点圏に進める。日本の野球は、これが基本。

打順組みかえ

スターティングメンバーの組み替えも自由だ。自分なりの工夫をした打順を考えて。


◀変更したい選手のところにカーソルを合わせて決定。

守備編 エラーだって出てしまううっっ!!



守備には、結構クセがあるので注意ね。まず内野。1、2、3塁手は、打球が飛ぶと自分の塁にピタッとついてしまう。塁間に飛んだ打球は、ショートと投手でカバーしよう。慣れるまでは大ザル守備になるかも。次に投手。速球、変化球のキレはバツグンだが、いつも思い通りの球がいくとは限らない。時々棒球が…。

変化球

キーの上下左右で球速と変化球を操作。同じ球を続けると、キレが悪くなって危険だぞ。


◀フォークの威力はまさに必殺。追い込んでから使え。

オーバー、アンダースロー

投手には上手投げと下手投げがいる。アンダースローは、少しだけタイミングを取りづらいかな？


◀アンダースロー投手。効果よりも見た目に楽しいね。

交替

当然、各投手には体力のパラメータがある。スタミナがきれると汗をかきはじめるぞ。


◀ううっ！大汗だ。こうなるともう限界。ソク交替だ。

エラー

野球には、エラーがつきもの。『ワースタ』以来、ゲームでもすっかりおなじみだね。スリル。


◀だぁー!!やっちまったい。くやしいんだ、これ。

球場のセレクトもOK

財布球場



適度な広さと、美しい人工芝。一番、使い勝手のいい球場がここだ。クセが少ないので、ゲームに慣れるための練習にはもってこい（野手のパラメータには"肩"なんて要素もある。中継プレイも練習しといた方がいいぞ）。

◀メイン画面では、こんな感じ。

横幅球場



財布球場と同じく人工芝が目に鮮やか。外野が少し狭くなっているので、守備は多少楽かも。

ただし、両翼のフェンスが高くなっているため、意外とホームランは出ない。狙うなら、バックスクリーンか。

◀財布球場とは、センターフェンスが違う。

上京ドーム



セレクトできる4球場のうち、唯一のドーム球場がここ。両翼、センターとも最も広く、外野守備も大切になってくる。オーバーフェンスは少ないが、下手な中継をしてると、ランニングホームラン、なんてのを打たれるかも。

◀全天候型球場、ドームだい!!

皮裂き球場



内野は土、外野は自然芝の昔ながらの伝統球場。4球場中最も狭い。ホームランの飛び交う派手な試合が好みのキミには、ここがお薦めだ。

一発逆転！ なんていうスリリングな試合展開になりそうだ。

◀トレンドではないが、味のある球場だね。

イベント画面も楽しみなんだ！

各回と回の間や、ビッグプレイが出た後には、肉声&アニメのイベント画面が出る。出演は、メサイヤのアイドル(?)女子高生のキャピ子だ。カワイコちゃんに応援されれば、プレイにも力が入るってもの。いくつか紹介しよう。

黄色い声


▲イニングの交替時に出る、オーソドックスな応援が。"がんばれ〜っ!!"と言ってくれる。

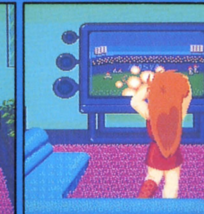
？


▲これもイニング交替時のイベント画面。なぜか剣を振りまわすキャピ子。

ホームラン


▲ホームランっ!! プレイヤーも嬉しいが、キャピ子も飛び上がって喜んでくれる。

大乱闘


▲これは乱闘時の画面。退場の常連選手にぶつけると、こうなってしまうのだ！



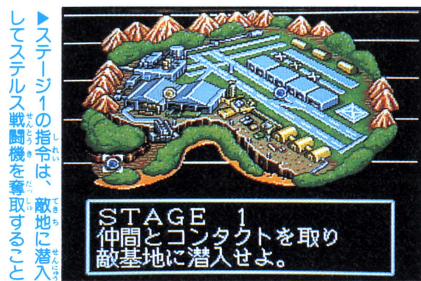
RED ALERT
レッド アラート



日本テレネット
12月22日発売／6780円

凶悪なテロ集団の陰謀によって戦友を失った男が、復讐の炎を燃やして単身敵地へ乗り込むバトルアクションゲーム。かつてない壮大なスケールで描かれる、国際テロ組織壊滅ストーリーを思う存分堪能しよう！

前代未聞のスケールのデカさだ！



▶ステージ1の指令は、敵地に潜入してステルス戦闘機を奪取すること。

このゲームのスゴイところは、なんといってもスケールのデカさなのだ。7つの基本ステージは、通常のカード容量に換算すると52ステージ分にもなるという。そして、システムにも注目だ。経験を積むと戦闘力がアップするRPG的な要素に加え、複数のコース選択ができるから、緻密な戦略構想が立てられるんだ。状況判断で武器を使い分けることも、重要な作戦のひとつと言えそうだね。

今回は追加情報ということで、先月号でお伝えできなかった、ステージ1の概要と、通常武器の種類を紹介しよう！

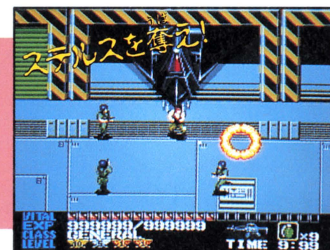




▲建物の入り口には、小ボスがガイの行く手を阻んでいる。一気に倒して突入しよう。



▲ステルス戦闘機が格納されている工場の内部は、ザコキャラが数多く出現するぞ！



▲最新鋭の戦闘爆撃機ステルス。その戦闘能力は計り知れない。ぜひ手に入れよう。



▲超大型戦車が、通路に立ちはだかっている。こいつを倒さぬ限り、脱出不能だぞ。

WEAPONS 武器

レベルアップをすると強力な武器が使えるぞ

ガイは、スタート時はピストルしか使えないが、レベルが上がれば強力な武器がどんどん使えるようになる。それらの武器は、状況によって使い分けられるんだ。

ピストル
最初の武器。前方向に向かって弾を撃てる。2連射ができるぞ！（レベル1）

サブマシンガン
ピストルと同じく、前方向に向かって弾を撃てる。4連射が可能。（レベル3）

ショットガン
前方3方向に、扇状に広がる弾を撃てるのだ。3連射が可能。（レベル7）

ショットガン＆グレネードランチャー
障害物に当たると爆発するグレネード弾を併用して撃てるのだ。（レベル11）

重機関銃
前方5方向に、扇状に広がる弾を撃てる。2連射できる。（レベル15）

ミサイルランチャー
前方に4発のミサイルを撃てる。破壊能力は最大級だ。（レベル19）

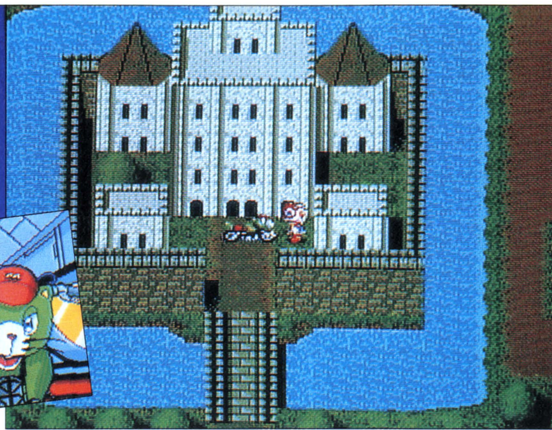
※画面およびデータは開発中のものです。

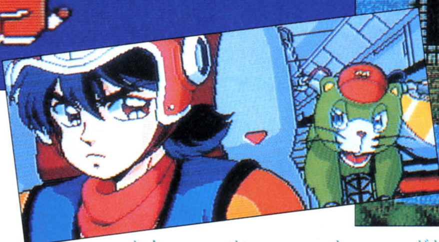
コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ



日本テレネット／12月22日発売／6780円

超豪華なグラフィックと演出で、プレイヤーをゲームの世界にグイグイと引き込むぞっ！ CD-ROM²の容量を最大限に生かした、ドラマチックなRPG。発売が待ち遠しいねっ！





いよいよ完成間近なのだっ！





▲ユウの超能力は、感情が高まった時にのみ使うことのできる能力なのだ。その力ははかり知れない。

RPGというより、まるで一編の映画のように次々とストーリーが展開していくぞ。経験値稼ぎや謎解きの難しさよりも、有名声優が演じるたくさんの登場人物や、アニメするグラフィックなどで盛り上げる、ドラマの部分をじっくりと楽しんでほしい。現在、12月22日の発売に向けて、最終段階のチェックが急ピッチで進行中。期待しようぜ！



▲街や村に入る時や、ショップに入る時の画面切り換えは超スピーディーなのだ！



◀これは、ユウとサヤが出会うシーンなのだ。こんな画面もキレイなグラフィックならではだね！

入力画面も凝ってるゾ

ゲームの臨場感を損なわないように、入力画面にもカワイイ絵がついてるのだ。電源を入れた瞬間から、ゲームの世界にどっぷり感情移入するぞ。





▲データの登録画面。キミの好きな名前をつけてねっ！ ◀セーブできるデータは3つ。気にいった場面を何回でも繰り返し楽しんでほしい。二等身になったユウたちがオチャメ。

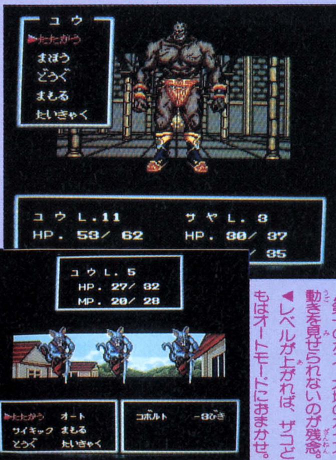
戦闘シーンのアニメなんて当然だ！

戦闘シーンは迫力があってスピーディー。敵と会った場所によって背景が変化するぞ。

シナリオごとに登場するボスとの戦いはプレイした人にしかわからない迫力なのだ。



▲敵に占領された村の中でのシーン。戦闘シーンもドラマチック！



▲第一のボス、大地のガイア。動きを見せられないのが残念。◀レベルが上がれば、ザコどもはオートモードにおまかせ。

知美ちゃんも登場だっ!!

先月号でもお知らせしたように、このゲームの主題歌は西村知美ちゃん。スタート画面で彼女の歌が聞けるぞ。「私もPCエンジンのゲームって大好きっ！ だって絵がキレイなんだもん」という彼女。このゲームのイメージにぴったりだね。

この主題歌は、彼女のニューアルバムにも収録されてるよ。







※画面およびデータは、開発中のものです。

©1989 SHINNIHON LASER SOFT ©1989 KAZUHIRO OCI

麻雀刺客列伝
麻雀ウォーズ

日本物産／2月発売予定／5400円



RPG編をクリアするためには技術と道具がポイントなのだ!!



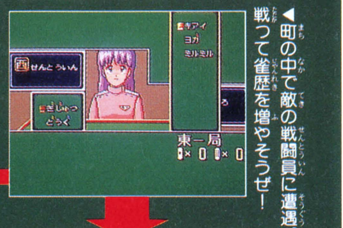
今か今かとその発売が待ち望まれている『麻雀ウォーズ』。キミも、一刻も早く遊びたくってウズウズしてるんじゃないかな？

先月号では出だしの「関東編」の流れを紹介したけれど、今月はみんなからの要望が多い、もっと基本的な部分、いったいどうやって麻雀がRPGしているのかを紹介して行くぞ。

発売まで、もうちょっとの辛抱。今はこの記事を読んで我慢しててね。

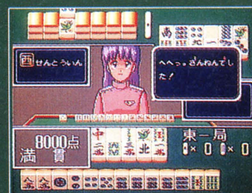
ザコと戦って雀歴を上げようぜ!

町の中には裏麻雀界の戦闘員がうろうろしている。コイツらと戦うと、雀歴（経験値）が上がり、レベルが上がると体力が増えたり、いろいろな技が使えるようになるのだ。後半の強敵を倒すには、技は必要不可欠だ！



◀町の中で敵の戦闘員に遭遇。戦って雀歴を増やそうぜ！

負けるとHPが減る!



◀負けちゃうとHPが減る。減ったHPは薬や技、ホテルで回復できるよ。

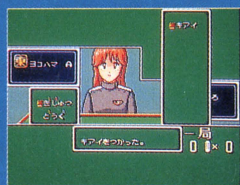
勝つと雀歴が上がる!



◀麻雀に勝つと雀歴が増える。ある程度増えると、レベルが上がるのだ。

技術を覚えて敵を倒せ!

レベルが上がると、技を覚えることができる。この技は、MPを消費しながら使うのだ。技には、戦闘中に使うものと、移動中に使うものがある。



▼キアイ 気合いにより、自分に必要な牌をつもってくる技だが、失敗することもある。戦闘中に使える一番基本的な技だ。



▼オイロケ 女性キャラが男性に対して使える戦闘中の技。相手のツキやツモを落とす。

▲ヨガ 移動中に使う。この技によってHPが少しだけ回復するのだ。回復系の技は、このほかにもいろいろな種類がある。

便利な道具があるぞ!

アイテムは、よろずやで売ってたり、冒険途中で手に入れたりする。ここには、その中の、ほんの一部を紹介するぞ。



カロリー 使ったキャラのHPが少しだけ回復するアイテム。

くじ くじ引きの結果によってコンディションが変わる。

マスク 持っていると、移動中敵の戦闘員に会いにくくなる。

おさけ 戦闘中に使用すると、相手が酔っぱらう。

テブクロ これを持っていると、ツモが少し良くなる。

はらまき 敵に負けたときでも、HPが減りにくくなるのだ。

発売まであと少し! 期待して待て!!

◀RPGモードでは、日本全国を冒険する。

▶もちろん、ダンジョンなんかも出てくるっつ！

この『麻雀ウォーズ』には、RPGだけじゃなく、通常モードの対刺客戦もある。こちらの方は、4人の麻雀刺客を相手に勝ち抜き、全員を倒すのが目的。アーケードで、たくさん麻雀ゲームを作ってきたニチブツのゲームだけあって、こちらのほうの相手もなかなか強力。2月の発売日が楽しみだぜ！

© Nihon Bussan Co.LTD.



KNIGHT RIDER SPECIAL



パックインビデオ
12月22日発売／5800円

シューティング＋カーチェイスの派手なゲームさ!

3Dカーアクションに、シューティング的要素を加えた『ナイトライダー』。原作であるTV映画の要素をマッチさせた、うまいアレンジなんだ。純粋なレースゲームに比べると、コーナリングなど細かい点がアバウトだけど、逆に爽快感はバツグンだ。さて、今月はゲームの進め方を教えるぞっ！

タイムリミットまでにチェックポイントをぬけろ!!

ステージ1の場合

STAGE 1

START

さあ、スタート。1つのステージは、2つのチェックポイントで3分割されている。残りタイムが0になる前に、次のチェックポイントに飛び込めばOKだ。

▶最初、タイムの残りは59秒。59秒以内に、第1チェックポイントを通過しよう。

第1チェックポイント

ステージ1には、大きな障害はあまりない。コーナーでクラッシュを連発しない限り、59秒以内のポイントクリアは難しくないはず。

▶ポイントを通過し、第2エリアへ。この時、残りタイムが40秒加算されるぞ。

LIFEが0に!!

コース上に出現する車は、すべて敵車。マシンガンなどで破壊することができるが、むこうからも撃ってくる。ダメージを受けると、ライフが減っていくぞ。

SCORE 15660
LIFE

▲タイムが残っていても、ライフが0になるとゲームオーバー。敵車は、とっとと倒しちゃえ。

ステージボスと対決

ステージのラストには、ボスとの壮絶なバトルへと突入！　ザコと違って、強力な砲をガンガン撃ってくる。左右にかわして、マシンガンを撃ち込め!!

▼クリア！キットも大喜びだ。

よかったですね、マイケル。

第2チェックポイント

第2チェックポイント通過。これでエリア2もクリアだ。この先、トンネルや急カーブなど、難所へと続いていく。敵車の数も増えるので、油断は禁物だ！

▶エリア2クリア。ここでも40秒の残りタイムが加算される。このままボスまで突っ走れ。

ステージ2以降はさらに厳しいぜっ!!

『ナイトライダー』は、計6ステージ。2ステ以降は敵、障害物、残りタイムがどんどん厳しくなっていく。ステージをクリアするたびに手に入る新アイテムを駆使してきり抜けていこう。

▼2ステのボスはポルシエ。攻撃力、耐久力とも1ステのボス以上。

▲2ステには戦闘機まで出現！　バラバラと爆弾を落としていく。

ナイト2000は超機能マシンだ

自車ナイト2000（通称キット）には、TVでおなじみのスーパーウェポンが装備されている。そのうちのいくつかを紹介するぞ。局面に合わせて使い分けようぜ！

◀ジャンプ

時速200kmを超えた時にⅠボタンを押せば、キットが大ジャンプ！

◀ワンサイドドライブ

1ステをクリアするともらえる。いわゆる片輪走行だ。路上に障害物がある時使おう。

▶マシンガン

スタート時から標準装備されている武器。前方の敵車を破壊できる。Ⅰボタンで発射。

▶レーザー

2ステをクリアすると手に入る。マシンガンより強力なビーム砲。



源平討魔伝

ナムコ／3月発売予定／6800円



特報第4弾!前半の国々の大紹介だ!!

来てる、来てる。今月も"源平"を支持する読者からの熱いたよりが、ガンガン来てるぞ。この圧倒的声援に応えての特報第4弾！　序盤から前半の国々を、一部攻略ポイントの解説付きで紹介するぞ。えっ、じらさないで、とっとと全部見せろって？　うむうむ。気持ちはわかるけど、焦っちゃいけない。発売までには、まだ少し間がある。時期を見て、ちゃ〜んと大特集企画を組むからさっ！

長門　現世での戦いが始まる!!

地獄をぬけると、いよいよ現世だ。地獄のボス骸骨は「色即是空」なんてお説教してたが、頼朝に復讐を果すまでは、鎌倉めざして突っ走るしかない。

といっても、ここはまだ長門（今でいうと山口県だぜ）。目的地は、はるかに遠い。このあたりは、サクサク抜けたいところだね。さて、長門の国の攻略だ。平面モードなので、上下左右にスクロールするが、基本的には中央の道をまっすぐ進んでいけばOK。強敵は、大独楽、ジェネレーターといったところだろう。ラストには、鳥居が3つあるので、どこに入るかも決めておこう。



◀3種類のジェネレーターが行く手を阻む。この池からは、ナマズが出現。骨犬とコンビで襲ってくるぞ。



◀難敵大独楽には、衝撃波以外の攻撃は通用しない。衝撃波の撃てる回数には制限があるので、有効に使ってくれ。

スタート

周防　ほーほっほっほと義経登場!

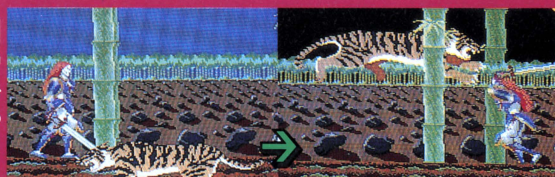
とりあえず、中央の周防ルートへ。石見、豊前とは、背景や出現するキャラのパターンが多少違うが、難易度自体はあまり変わらない。ザコは、矢、虎、かえるといったところ。そしてボスは、お待たせっ！　義経の登場だ。

"ほーほっほっほ" なんて嬌声を上げながら現れるこの義経。じりじりと景清に迫まり、短刀をビシバシ投げてくる。ジャンプでかわし、上段から頭上めがけて斬りおろす。このパターンで戦おう。



◀義経はジャンプか短刀が武器。こいつは後者のタイプだ。

◀短刀を投げる義経には、ジャンプからの上段斬りが有効だ。



▲虎は、一度手前を通りすぎ、直後に後方から飛びかかってくる。虎が現れたら、すぐに振り向き、上段構えでむかえうとう。

スタート

安芸　鳥居の先のアイテムを見逃すな!

周防の次は安芸。横モードの国だ。ここでは、いたるところにある黄泉への穴を、かいくぐって進むことが攻略ポイント。また、鳥居は縦に3つある。後方にはアイテムがあるので忘れず取れ。



◀ロウソクを取ると、命がアップ。高い位置にあって、通常のジャンプでは届かない。要石を利用して取ろう。



◀落とし穴を越える時も、要石を利用する。乗るタイミングが結構難しいけどね。

スタート

地獄1 いきなりキツイゼ!

地獄1から長門までは、前回も軽く紹介したよね。今月もちょこっとおさらい。第1ステージとなるこの地獄1は、スタート直後としては、かなりの難易度。骸骨蜘蛛を吐き出すジェネレーターと、つり鐘を落とす骸骨舟には、特に注意が必要だ。



▶上空を進む骸骨舟。浮遊する要石を利用すれば、倒すこともできるぞ。無理せず早く鳥居をくぐるのも手。

地獄2 骸骨を斬れ!

続く地獄2はBIGモード。ここに出現する敵は人魂と骸骨だけ。難易度としては、地獄1よりもいくらか簡単かもしれない。人魂は、上段構えから斬り落とせば安全。骸骨も耐久力は低いので、多少のダメージは覚悟して、強引に戦っても大丈夫。



▶ピョンピョンと軽いフットワークで斬りつけてくる骸骨。下段斬りでザクザクたたけば、楽に倒せるはず。



◀鳥居の数も3つ。どこに入るかによって、後の展開が変わってくるぞ。ちなみに上の鳥居は石見へ、中央は周防へ、下は豊前へと続いている。さて、どこから進もうか……。



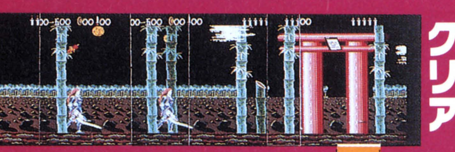
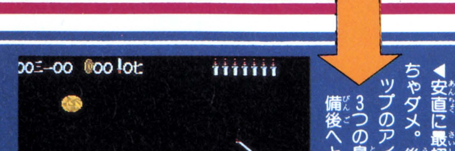
◀長門には、3個のつづらがある。中には剣力の玉。銭の玉などが入っている。つづらは、剣を振りおろすと開く。つづら後は、触れるだけで取ることができるぞ。



クリア



◀ステージ後半には、必殺の旋風剣アイテムがある。少しずつ義経を押し返し、アイテムを取ってから戦えば楽勝!!

クリア

石見（いわみ）



▲周防に似た構成。かえるのかわりに、般若が出現するぞ。

豊前（ぶぜん）



▲ほぼ石見と同じ構成。このルートを進むと、後の展開が楽かな?



◀安直に最初の鳥居に入っちゃダメ。後ろには剣力アップのアイテムがあるぞ。3つの鳥居は、どれも備後へと続いているよ。



クリア

出雲（いずも）

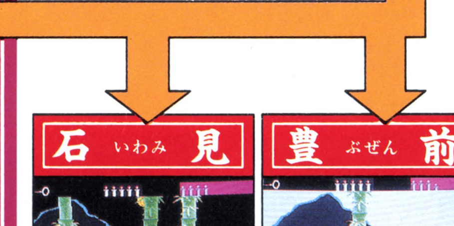


▲ここにも落とし穴が3か所。矢が出現する分、安芸より難しいかも。

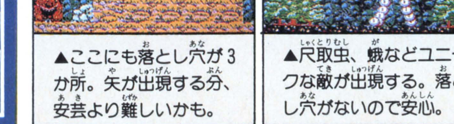
豊後（ぶんご）



▲尺取虫、蛾などユニークな敵が出現する。落とし穴がないので安心。







この先の国々は!?

"源平"には40数か国のステージがある。いずれ、そのすべてを公開していく予定だが、とりあえず、この先どんな国々が待ち受けているのか、少しだけ教えとくね。ボーナスステージなんてのもあるんだぜっ!!

伊予（いよ）



◀豊後の次に来る国。BIGモードで、弁慶との死闘がメインとなる。ここの弁慶は"ばかめ"と登場し、鉄球攻撃をしかけてくるぞ。

因幡（いなば）



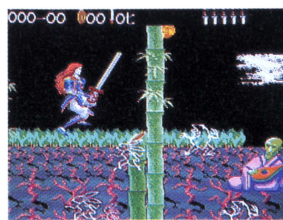
◀出雲の次は伯耆。その次が因幡だ。ここには、人気の敵キャラ、風神が登場。文字通り"風"を吹きつけてくるぞ。威力は絶大だ。

讃岐（さぬき）



◀伊予を抜けると讃岐だ。こちらには、雷神が出現する。空を光らせ、雷を落とすさまは、まさに迫力!危険だが会ってみたい敵だ。

備前（びぜん）



◀安芸→備後→備中ときて、その次が備前。現れるのは虎と琵琶法師だけ。だが、この琵琶法師が強敵。うさぎやかえるを投げてくるぞ。

美作（みまさか）



◀ここが噂のボーナスステージ。お釈迦様が落としていく各種の玉を集めまくろう。茶色の玉は、ボーナスステージだけに出るぞ。



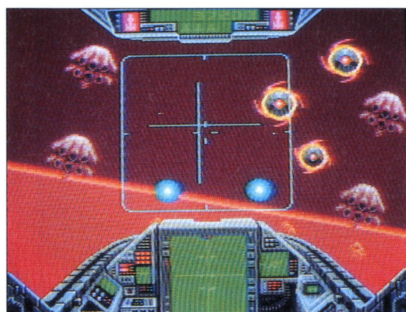
PC ENGINE スーパーグラフィックスソフトガイド SuperGrafx SOFT GUIDE

話題のSG用ソフトを一挙に3本大公開するぞっ!!



ハドソン／発売中／6500円

超高速の3Dタイプシューティング!!

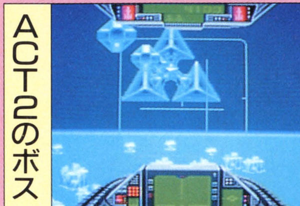


先月号の別冊フロクでも紹介した『バトルエース』は、スーパーグラフィックスのスプライト機能を生かした、超高速の3Dタイプシューティング！ スーパーグラフィックスと同時発売なので、そろそろ見た人もいるんじゃないかな？

先月はACT 3までを紹介したけど、今回はその先、ACT 4以降のシーンを見せていくぞ。このあたりから、敵キャラの攻撃も激しく、ゲームはかなり難しくなって行くぜっっ！

前号のおさらい

ACT2のボス



◀コイツは、3つの三角形が合体。そのとき、中央の連結部分を狙って攻撃するのだ。

ACT3のボス

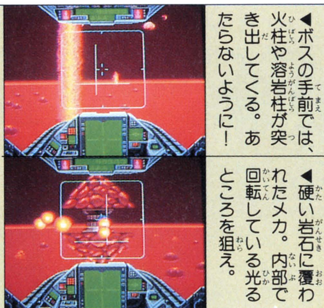


◀2体に分身する。ひたいの青い目のようなところが弱点。こんぺい糖みたいな弾を吐くぞ。

ACT 4 IO



炎の惑星。地面は熱くたぎった溶岩だ。敵キャラの攻撃も激しく、隕石も飛んでくる。素早くよけるようにして進もう。



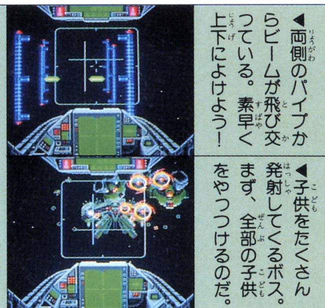
◀ボスの手前では、火柱や溶岩柱が突き出してくる。あたらないように！

◀硬い岩石に覆われたメカ。内部で回転している光るところを狙え。

ACT 5 ASTERIA



ここは地面のない宇宙空間。でも、やっぱりある程度より下には行けないようになっている。回転しないように撃ちまくれ！



◀両側のパイプからビームが飛び交っている。素早く上下によけよう！

◀子供をたくさん発射してくるボス。まず、全部の子供をやっつけるのだ。

ACT 6 HEMERA



緑の惑星ヘメラ。このあたりになってくると、敵にロックオンしても振り切られてしまうのだ。かなりシビアになってるぞ！



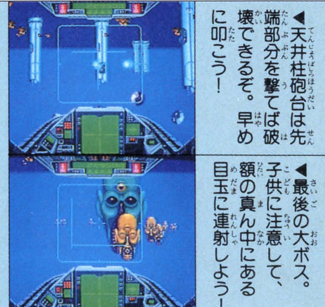
◀下から柱、空中には隕石。破壊できないので、よけるしかないのだ！

◀2本の腕が伸びて、その先からビームを撃ってくる。中央の目が弱点。

ACT 7 MEDON



ここが最終ステージ。常に上下逆さになっているのだ。敵の数といい、ミサイルといい休むヒマもない。頑張れ！



◀天井柱砲台は先端部分を撃てば破壊できるぞ。早めに叩こう！

◀最後の大ボス。子供に注意して、額の真ん中にある目玉に連射しよう！

Super Grafx ここが見どころ

このゲームの見所は、やっぱり滑らかな回転機能とちらつかないスプライト。スーパーグラフィックスでは、扱えるスプライトの数が2倍になったため、こういうゲームがラクに作れるようになったのだ。敵のズーミングもスプライトだけで補っているぞ。

© HUDSON SOFT



ハドソン／発売日未定／価格未定

二重スクロールが凄いアクションゲームだ!!

このソフトは、人気テレビアニメ『魔動王グランゾート』をもとにしたアクションゲーム。自機は3タイプのメカに変身し、それぞれが特徴のある武器と魔動力を使うことができる。ゲーム中のステージには、いろいろなエリアが出てくるので、状況に合わせて自機を交替させて行くことがポイントになるのだ。

▼状況によって武器と魔動力を使い分けよう。



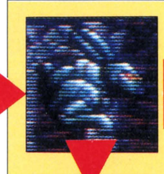
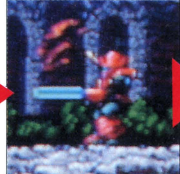
自機は3タイプに変型する!

自機は下の3タイプ。途中のアイテムキャリアから出るパワーアップアイテムを取ることによって、3段階にパワーアップすることができるぞ。

グランゾート



◀魔動力の剣・エルディカイザーを使う。近距離の敵に効果的。魔動力で地震も起こせる。

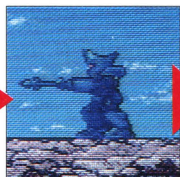


エルディカイザーの魔動力が増大し、攻撃範囲が広くなる。この剣で切りつければ、敵の弾を防ぐこともできる。

アクアビート



◀アクアビートの武器はシュトルムカイザー。正面のちょっと離れた敵向き。魔動力でバリアを張れる。



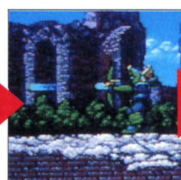
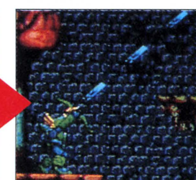


パワーアップによって武器の距離が伸びる。最強状態では、かなり離れた敵も攻撃できるようになるのだ。

ウィンザート



◀ウェーブカイザーを使う。唯一の飛び道具。魔動力のオーラで、空を飛ぶこともできるぞ。

パワーアップアイテムを取るごとに、武器のビームが2連射、3連射、4連射になる。かなり使いやすい。

Ⓟでパワーアップ

アイテムキャリアを破壊すると、パワーアイテムが出現。3段階にパワーアップだ。

魔動力を使えっ!!

魔動力は、画面下のゲージの分だけ使うことができる。ゲージが減ってしまっても、魔動力を使わなければすぐに回復するぞ。3機のうち、特にアクアビートの魔動力は重要。これによって行けないところにも行けるからね。





◀このMPと表示されているのが魔動力。空を飛んだりすると、あれよあれよという間に減るけど、魔動力を使わなければ、すぐに回復するのだ。

●アイテムもいろいろあるぞ!

ゲーム中には、パワーアップ以外にも、敵の攻撃を1回防ぐシールドや1UPなど、いろいろなアイテムが登場する。こういうアイテムはちょっと見つかりにくいところにあったりもするぞ。



ボスは弱点を狙おうぜっ!!

各エリアの最後にはボスの部屋がある。ボスキャラの耐久力はワリと強力なので、この部屋に入る前には、ぜひシールドを装備しておきたい。

ボスキャラには必ず弱点があるので、戦うときには素早くそこを見つけ出し、集中的に攻撃しよう！





▲最初のボスキャラはこんなヤツ。火の弾と体当りで攻撃してくる。



▲弱点に向かって連射！ アクアビートで戦うのがいい。

Super Grafx ここが見どころ

このゲームは2重スクロール、特に迷宮内部のスクロールがとってもスムーズ。また、敵キャラやバックのグラフィックもキレイだぞ。発売はもうちょっと先だけど、このソフトはかなり期待していいんじゃないかな？

©サンライズ、R、NAS、NTV、©1990HUDSON SOFT



NECアベニュー／価格未定／発売日未定

SGの目玉!『大魔界村』も順調に開発進行中! 来年が楽しみだぜっ!!

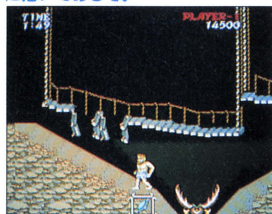
スーパーグラフィックスの超期待ソフト『大魔界村』は、来年3月の発売を目指して現在追い込み中。今回の取材でも、かなりの部分が上がってきてた。SG版の大魔界村は、かなり細かい部分まで忠実に移植してあるので、アーケードでさんざん遊んだ人も十分満足できそうだぞ！





▲クリスタルの森の後半シーン。すべり台も、よく質感がでてるよ。

▼2面の蟻地獄も、かなりきれいに描いてあるぞ。





▲2面の後半の炎のシーン。炎の揺れる様もスゴイ。

6つの武器があるぞ!

アーサーの武器は下の6種類。どの武器も、魔法のヨロイを着ると強力な魔法が使えるのだ。



ヤリ

アーサーが最初から持っている武器。2連射することができる。



◀武器としてはまあまあ使える方だ。

◀稲妻が走り、回りの敵を倒す。



ソード

攻撃力はあるが、接近戦しかできない。ちょっと使いにくいかも。



◀離れた敵に攻撃できないのがツライ。



◀剣の魔法は、2本の雷竜が走り回る。



大鎌

敵を貫通する威力があるが、素早く連射できない。敵が多いところでは使いづらい。



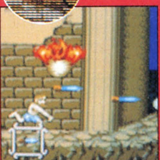
◀この武器も、攻撃力はかなり高い。

◀爆発を起こし、近くの敵を倒す。



ダガー

武器の中で、このナイフだけが3連射可能。一番使いやすい武器だ。



◀素早く敵を倒すのにもってこいの武器。

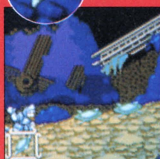


◀魔法を使うと、アーサーが分身する。



円盤

この武器は地面にそって飛ぶという特徴がある。場所によっては有効だぞ。



◀普通の武器が当たらないところにも使える。

◀魔法の鏡がバリアになるのだ。



ナパーム

地面に投げると、広範囲に燃え広がる。慣れてくると使いやすい。



◀攻撃範囲は広めだが、連射できない。



◀4つの火球がぐるぐる回って攻撃。

大迫力のボス!

ボスキャラの出現シーンも、アーケードを忠実に再現。細かいところまで、ていねいに描いてあるのはさすがだ。



▶これは1面のボスのシーン。ステージエンドに行くと、石像がバラバラとくずれて……。



◀ボスが動き出す。自分の首を手でもぎとってズンズン迫って来るのだ。



▶手に持った顔の口から火を吹いてくる。この顔を狙って武器をバシバシ打ち込むのだ。

宝箱の中には､こんなものもある!

ゲーム中に出てくる宝箱。この中には、上の6種類の武器や鎧などが入っていたのだ。（敵が出ることもある。何が出るかは、ある程度の法則になっているのだ。



銀のヨロイ



▲アーサーが裸のときに出る普通の鎧。

魔法のヨロイ



▲魔法が使えるようになる鎧。

魔法使い



▲アーサーに魔法をかけてくるいやなヤツ！

●あひる●

魔法使いの魔法でアーサーがこうなる。これは攻撃もできない。しばらくするともとに戻る。

●おじいさん●

これも魔法使いの仕業。こっちは、動きが遅くなるけど攻撃できる。これもしばらくするともとに戻る。

Super Grafx ここが見どころ

細かいグラフィックや2重スクロールなど、このゲームを見ると、改めてスーパーグラフィックスの凄さが思い知らされる。何と言っても、8ビットマシンでこのゲームを、アーケードにこれだけ忠実に移植できるのだから。

© CAPCOM, NEC AVENUE

SHOW撃波
震えるゲーム革命

発売 12/22 予定

復讐の炎は熱く、戦い方は誰よりもクール

RED ALERT
レッドアラート

パワーだけでは戦えない常識を打ち破るアクションゲーム。多彩なステージに待つ大がかりな任務。的確な状況判断と緻密な戦略が運命を左右する。リアルなグラフィック、圧巻のビジュアルシーン。あっと驚く声優の声。CD-ROM²ならではの臨場感あふれる演出と、戦闘能力の上がるRPG要素に気分は高まる。CD-ROM²が作るとアクションゲームは知的レベルで勝負する。

希望小売価格 6,780円（税別）



かつてないビジュアル重視のRPG
その素晴しい世界をキミに送る!!

名作にふさわしい夢あふれる壮大なストーリー。アニメビデオ一本分に匹敵する20分もの長さを、他を寄せつけないクオリティの高さで描き出す見事なビジュアルシーン。CD-ROM²のパワーをフル活用した想像を絶するゲーム内容。感動を一生あたためておきたい、完成度の高い自信作!!

希望小売価格 6,780円（税別）

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社



最新ゲーム研究 攻略園 KOHRYAKUEN

発売直前のPCエンジンソフトを攻略するのが、この"攻略園"。かゆーい所に手が届く、親切な攻略で毎度好評をいただいております。さてさて、今月攻略しますのは、『Mr.HELIの大冒険』、『ヘビーユニット』、『ブルファイト』、『忍SHINOBI』、『ニュートピア』の5本ですヨ。

Mr.HELIの大冒険



アイレム／12月1日発売／6700円 4M

前号に続いて、今月は後半ステージ3から最後のボス"MUDDY"までを攻略するぞ！　このゲームってほんとにカラフルで楽しいよね。後半の激しいスクロールも見のがせないよ。

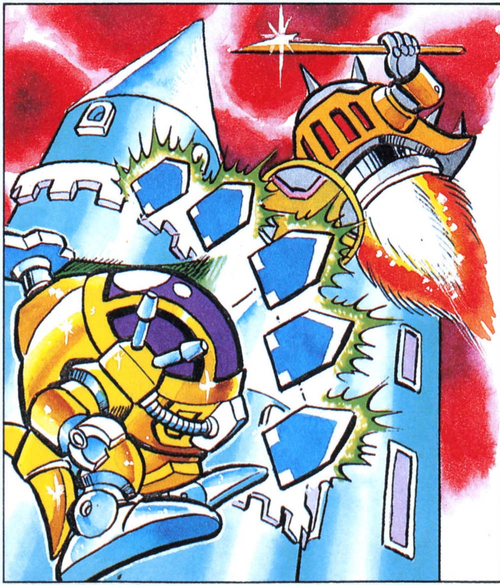
最終ボスまで一挙に攻略！

武器の効果的な使い方とは？

HELIの武器は、ショットガン、ミサイル、爆弾の3種類だよね。どの武器をパワーアップさせるかはキミしだいだけど、HELIが強くなると敵の耐久力がアップしてしまうことを覚えておこう。特にショットガンを5方向にすると、敵がなかなか倒せなくなるぞ。ショットガンは2段階（2方向）までにしておこう。



▲バリアもつけて最大にパワーアップすると、気持ちがいいけどね。



ショットガン　強制スクロールならこれで！



いちばんメインとなる武器。どこでも使えるから、強制スクロール面では左右を向いて撃ちまくろう。

ミサイル　2段階以上ならかなり使える



空中でしか使えない。2段階（3方向）以上になると誘導弾が発射できるので、左右にいる敵も倒せるぞ。

爆弾　障害物やボスとの対戦に！



2段階（5連発）以上なら、ボスを倒すこともできる。地上のブロックを破壊するときも爆弾を使えるね。

金　ヘリでお金もうけ！

武器を手に入れるにはお金（クリスタル）がたくさん必要だよね。そこで、撃つとクリスタルをたくさん出す金ヘリで、たっぷりお金をかせいじゃおう。金ヘリを見つけたら逃がすな！



爆弾で金ヘリを攻撃すると、

一気にクリスタルが取れる。

STAGE 4 地獄の城

この地獄の城で注目したいのは、階段状にスクロールする部分。下に向かって、いきなりギューン！と落ちる感覚がスリル満点だぜ！

歯車や兵隊ヘリが飛びかう城のエリア

ここは上へ向かって強制スクロール。小さな歯車が回転しながら飛んでくる。ショットやミサイルをうまく使って、上へ向かっていこう。動いている大きな歯車は、触れただけでもダメージをくうので注意しよう。



中ボス キングヘリ

4つの護衛が回転しながらキングヘリを守っている。護衛は破壊できないので、すき間からミサイルやショットを撃ちこむしかないぞ。

▲敵が上にいるとき、ミサイルを連射だ。

母船が撃つヤリに注意！



▲護衛を撃ってもムダ。ヤリをよけて母船をねらおう。

編隊を組んで敵が現れる

中盤からは、兵隊ヘリが出現。波を描くように編隊を組んで攻撃してくるぞ。まとめて倒そう。



倉庫を破壊してアイテムを取れ

アイテムは倉庫に隠れている。これは爆弾をしかければ扉が開くぞ。強制スクロールなので、アイテムがほしいときは早めに移動して爆破しよう。



◀爆弾をしかけると…。

◀扉が開くのだ。

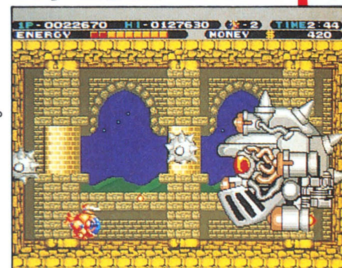
START

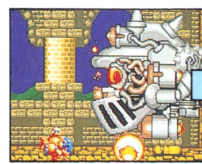
ステージ3のボスを倒すと、ここからステージ4がスタートする。

BOSS ハイパーキングヘリ

上下に移動しながら鉄球を投げるボス

このボスが投げてくる鉄球は、破壊することができないぞ。鉄球のすき間から正面にショット攻撃もできるけど、爆弾を下において攻撃するほうが安全だね。





◀タイミングよく爆弾をしかけよう。



迷宮でのアイテム獲得法

迷宮では、ちょっとでもスクロールさせすぎるとアイテムを取れなくなったりするから、ちゃんと考えて行動しよう。



START

STAGE 5 敵指令基地への通路

最初のグリーンバットにダメージを与えられると後半で苦しむぞ。撃ち落としながら先へ進んでいこう。

START

強制スクロールに入ってすぐ、隠し砲台の島が登場する。左右に動きながら弾を撃つぞ。うまく逃げよう。

グリーンバットの炸裂弾に注意！


◀障害物に当たると3方向に弾が散る。

タテスクロールに入るまで、グリーンバットがたくさん出現する。こいつの弾は3方向に散るので注意。

隠し部屋にアイテムがあるぞ！

ブロックを崩すと、下の部屋に入ることができるんだ。この隠し部屋には、アイテムがある。もちろん、上のルートも通ることができる。


◀ここから入れるぞ。

上も下もレーザービームだらけ！


◀ビーム砲と空中ビーム砲が道をふさぐように出現。

ビーム砲は岩にへばりついていて動かないが、空中ビームは体当たりしてくるので早めに倒しておこう。


▲空中ビーム砲は最初は小さいけど。


ギューンと伸びて近づいてくる。

STAGE 6 敵指令基地

さすがに最終ステージ。敵の強さもいちだんと激しくなって、HELIを襲ってくる。対MUDDY戦まで生きのびられるか！

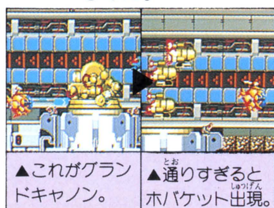
START

グランドキャノンを倒した後にも敵が…


▲後ろからホバケットがしつこく追いかけてくる。すぐ撃ち落とせ。

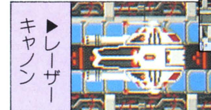
3方向の弾を撃つグランドキャノン。こいつを倒しても倒さなくても、通りすぎるとホバケットがここから出てくる。

ホバケットは何機も出現し、HELIをしつこく追ってくるのだ。


▲これがグランドキャノン。　▲通りすぎるとホバケット出現。

レーザーキャノンが道をふさぐ

レーザーキャノンの動きに合わせて、ショットを撃ちこもう。

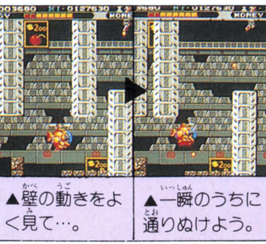

▶レーザーキャノン

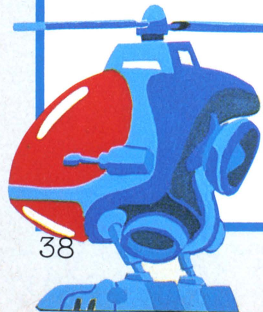

▲上下に移動しながらレーザーを撃つ。

つかみ砲台から、デビルハンドが出現する。デビルハンドはHELIを追いかけて体当たりしてくるのだ。

動く壁にはさまれないようにしよう

HELIが近づくと、いきなり天地から現れたり、左右に動いたりする壁。この壁の間にはアイテムがあったりするけど、ムリして取りにいかないほうが安全。


▲壁の動きをよく見て…。　▲一瞬のうちに通りぬけよう。



レーザービームの飛びかう危険エリア

敵がやたらと多い迷宮だぞ

中央のブロックを崩してから下に入ると、いやというほど敵が出現する。モグラタンクやローリングホイールが束になってかかってくるぞ。



HELIが近づくと、上下の砲口から2連射レーザー砲を撃ってくる。

◀上下に移動して、ショットを撃ちこもう。

◀スキをねらって撃とう。

中ボス アイアンウォーリア

BOSS タバリアン

天井にへばりつき炸裂弾をはく

◀ボスのはく弾は、地面に落ちると溶岩をはね上げる。

ボスは天井を左右に動きながら弾をはく。この弾に当たると一撃でHELIがやられてしまうぞ。

◀下からミサイルを撃って攻撃だ!

ついにMUDDYと対戦のときがきた!

近づくと横向きになるコロタンクが登場!

◀できるだけ安全な道を選んで通ろう。

ここは強制スクロールの上、通り道も狭い。まごついていると障害物につぶされるぞ。コロタンクは残しておくところがってくるので、つかみ砲台ごと撃破してしまおう。

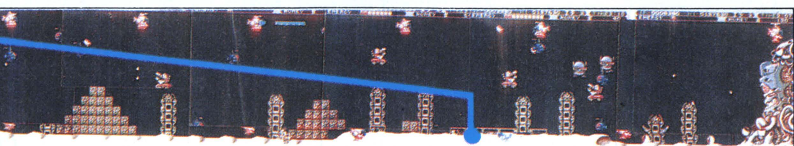
▲つかみ砲台からコロタンクが。

▲同じ高さにくると横になる。

アイテムが見えない!?

アイテムが砂に隠れて見にくくなってる。値段とその色だけで判断しなくちゃ。むやみに買うと、ボスとの対戦でつらいぞ。

◀金額でわかるかなー。



BOSS MUDDY

2つの顔を持つ最後の大物登場!

ボスのMUDDYは2つの顔を持っていて、交互に攻撃してくる。ひとつめの顔は、レーザーを発射してくる。おまけに護衛の目台砲台は、破壊するごとに攻撃が激しくなるやっかいなやつ。2段階以上の武器なら、どの武器でも倒せるけど…。

▲ボスを護衛する目台砲台は、壊しても復活。

▲これが最初の顔。果たしてもうひとつの顔とは? そしてその攻撃は……謎だ!



HEAVY UNIT
ヘビーユニット

A TREMBLING WORLD IN ITS PATH!

タイトー／12月22日発売予定／6600円



SCENE 1をもとに基本攻略を紹介！

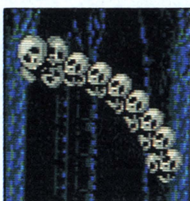
発売前から期待度満点のシューティング『ヘビーユニット』。今月は、SCENE 1をもとにし、このゲームの流れを見てみよう。このゲームの敵は、かなりトリッキーな動きをするので、どう攻撃するか、また、どうやってやり過ごすかをよく考えていかないとならないのだ！

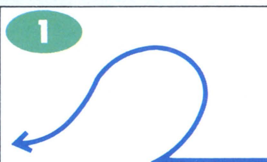
SCENE 1

ここは最も基本的なステージ。それでも、敵の動きが複雑だったりするので、油断しているとすぐにやられてしまう。今回は、ポイントとなる敵の動きなども交えてSCENE1を紹介するぞ。

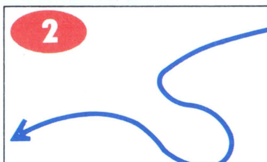
1 アクセル×4

キミが最初に出会うのが、このアクセル。こいつはグネグネ動きながら4匹登場。右の図に動きを書いておいたので、これをよく覚えて自機を移動させよう。1匹目のアクセルは、破壊するとSPEED UPのアイテムが出る。これは、ぜひ取っておこうぜっ！

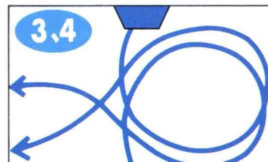




▲最初のアクセルはこう動く。コイツを倒すとSPEED UPのアイテムが手にはいるぞ。



▲2機目のアクセルは、曲線的な動きをする。コイツは倒してもやり過ごしてもいいぞ。

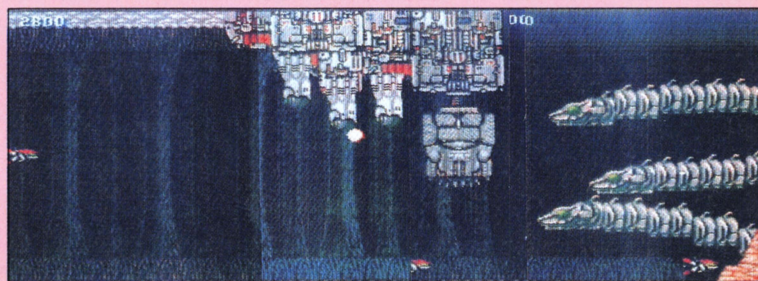


▲3機目、4機目のアクセルは、上下の障害物を突き破って出てくる。破片に当ってもやられるぞ。

2 砲台、吊り天井、オクロン

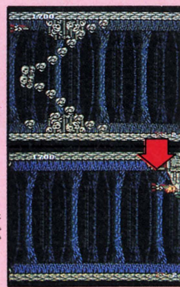
アクセルを過ぎると、今度は砲台、吊り天井、そして3匹のオクロンが連続で登場してくる。最初、慣れないうちは、このあたりの見た目の派手さにビビってやられてしまうことがあるけど、よーく見るとここには結構安全地帯があるのだ。

ここに来たら、まず速攻で天井にある3機の砲台を破壊し、後はオクロンの吐く炎にさえ気をつければ大丈夫。あせらずに、画面の動きを良く見て行動しよう。ここを抜ければ、SCENE 1の第2エリア、空中シーンになるぞ。



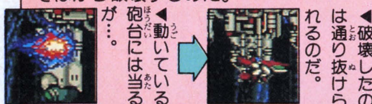
砲台は速攻で壊そう！

4匹目のアクセルが通りすぎたら、すぐに画面の前、右上のところに出て連射しよう。ここで、天井の砲台を出てきたそばから破壊するのだ。



◀4匹目のアクセル。通りすぎたら……。

◀素早くこの位置に移動して連射だ！



◀動いている砲台には当たるが…。

◀破壊したのは通り抜けられるのだ。

吊り天井の安全地帯

砲台の次に出てくる吊り天井。慣れない時は、コイツのタイミングを取ろうとしてるうちにやられてしまったりする。でも、実はこのトラップはみかけだおし。吊り天井のひもの部分や、一番下の部分は、ぶつかることなく通り抜けられるようになっている。ここを通れば安心だぞ。



◀一番下を通ればやられることはないぞ。



◀このひもの部分も大丈夫。オクロンから逃げやすい。

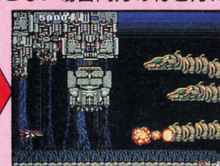
オクロンを倒すか、やりすごすか？

オクロンは倒しても倒さなくてもいい。ここでは倒す場合、倒さない場合両方の行き方について紹介するぞ。

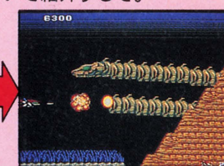
倒す場合



▲倒すときは連射しながら吊り天井の下を通る。



▲吊り天井の下あたりで1匹目を倒し、タイミングを見て…。



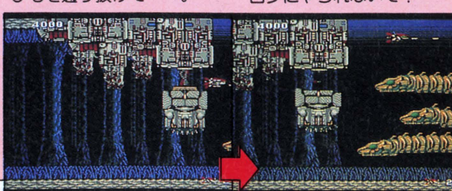
▲連射しながら上に移動する。炎には注意しよう。

やりすごす場合

オクロンなんかにかまっていたくない場合は、吊り天井のひもの部分を通り、上の方に抜けよう！ オクロンが見えるか見えないかのうちに、タイミング良くひもを通り抜けろ！

▼タイミング良く吊り天井のひもを通り抜けて……。

▼そのまま上に行けば、オクロンにやられないぞ！



©TAITO CORP.

3 アーチャー、プロチルス、アイテムキャリア

SCENE 1の第2エリアの最初に出てくるのがこの3つ。ここでは、とにかく連射しながら、POWER BOOSTERとTRANSFORMERの2つのアイテムを取ることに専念しよう。ここでロボット形態になっておくと、後がラクだぞ。

プロチルス
一旦停止して弾を撃った後、急加速しながらこちらに突っ込んでくる。早めに撃破しておきたい。

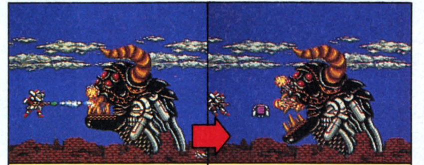
アーチャー
地上から仰角45度の角度で炎の矢を撃つ。連射で倒すこともできるが、かまわない方がいい。

45°

アイテムキャリア
4分の1円弧を描きながらゆらゆらと近付いてくる。撃つとアイテムを出す。

4 スペース・バッファロー

プロチルスの基地になっている。この口の部分に連射すると、1UPのEXTEND PLAYERが出てくる。ぜひ取っておきたいアイテムだ。



▲プロチルスに気をつけて口の中に連射。

▲このアイテムを取れば1UPなのだ！

5 モーム

ヘビーユニットの行く手をさえぎる障害物・モーム。これは、正面から連射するとズリズリと後退するので、そのまま弾で押すようにして進め。そのまま撃ってれば破壊もできる。

▲どこか1箇所を集中して撃つ。するとモームが後ろに下がるのだ。

▲モーム地帯を通りすぎたら、こうやってズレればOK。

▲こうやって、モームの間をすり抜けることもできる。

6 ラ・モーン

第3エリアに入ると、デカキャラのラ・モーンが出てくる。これは体がデカイだけで、大した攻撃をしてこない。画面右下から出てきたと思ったら、すぐ近寄って攻撃を加えよう。攻撃すると、周囲の殻が割れ、その後中央の殻、本体の順でこわれる。全部破壊すると、SHIELD UNITが出てくるぞ。

▲画面の右下から出現。すぐに近付いて攻撃しよう。

▲殻がついた状態では、自機を追うように動いてくるのだ。

▲本体が現れると逃げ出す。追いかけて思いっきり撃ち込め！

▲本体を倒すと、バリアが張れるSHIELD UNITが出るのだ。

7 ゾルゲポッド

天井にへばりついたゾルゲポッドは、伸縮を繰り返し、2回目に伸びたときにゾルゲを吐き出す。一番奥のゾルゲポッドの根元を撃つと、またまたEXTEND PLAYERが出るぞ！

▲これがゾルゲ放出のパターン。2回目に伸び切ったときにゾルゲが出る。当らないように進もう！

▲一番奥のゾルゲポッド・ここを連射していると……。

▲1UPアイテムが出てくるのだ。ぜひ取っておこう！

8 スペース・オーガ

ゾルゲポッドの一番奥の壁には、スペース・オーガがはり着いている。このキャラは、口の中から自機に向かってガズーを吐き出してくる。オーガ本体は破壊できないぞ。

1匹 2匹 3匹

▲ガズーは、自機がいたところに向かってくる。ちょっとよけてやれば大丈夫だ。

9 レーガー

空中から分離した状態で現れ、合体して自機に向かってくる。動きがそんなに速くないので、あせらなくても十分対応できる。ロボット形態だと簡単だ。

自機

自機

▲このキャラは、自機が画面後ろにいると後方に、前にいると前方に動く。素早く回り込んで倒そう！

10 ガズー

ここではガズーが4匹出てくる。ここを乗り切れば、やっとSCENE 1のボスだ。ガズーの動きは、下のようになっている。あわててガズーの進路に入り込まなければ、連射しているだけで倒せるはずだ。ここには、POWER BOOSTERを持ったアイテムキャリアも出てくるぞ。

▲ガズーの頭を狙って弾を撃ち込むのだ！

▲ガズーを倒すと、こうやってバラける。破片に当たるな。

1.2

▲まず1匹目、つぎに2匹目が螺旋を描くように飛んでくる。

3.4

▲3匹目と4匹目は同時に出現。軌道外へ退避していよう。

11 デス・ブリンガー

弱点の口を狙え！

SCENE 1のボスは、火の弾を吐く口が弱点。頭部からはレッドガズーを放出し、そのレッドガズーは自機に向かって弾を撃ってくる。敵の攻撃を避けながら口の中に撃ち込むのだ！

レッドガズー

▲1匹倒しても、すぐにボスの頭部から補給され、画面上には常に2匹いる。自機に向かって弾を吐いてくる。

火の玉に注意

▲ボスの火の玉は、途中で加速してくる。十分見切って動かないと、まともに食らうことになるぞ。



クリーム／12月8日発売／6,300円



いよいよ発売間近となった『ブルファイト　リングの覇者』。熱い戦いが、きみの部屋で繰り広げられるのはもうすぐだ。ハングリー精神が旺盛なきみは、「チャンピオンモード」。アクションゲーム好きな人は、「ファイティングモード」。友達と、わいわいさわぎながらやるなら、「サバイバルモード」と、遊び方はいろいろ。きみのお気に入りはどれかな？

世界チャンピオンになるための3大必勝法

1 トレーナー選択編

トレーナーの選択は、非常に重要。そこで、いくつかのオススメコース（東洋タイトル戦の後トレーナーを変えられるんだ）を紹介しよう。

「パワー」が命コース

スパルタの辰 → ゴンザレス

防御なんてやってられない！　打たれる前に打てばいい、というキミはこのコース。スパルタの辰とゴンザレスの2人が、申し分ないパワーをくれるはずだ。

「スタミナ」こそ全てだコース

Mr.陳 → オクトパス金剛

何回ダウンしても、立ち上がれるスタミナが欲しい人は、Mr.陳とオクトパス金剛を選ぼう。ダウンした時や、インターバルの時の回復力が、バツグンによくなるぞ。

「スピード」で勝負コース

ニールセン → アーノルド

華麗なフットワークで、蝶のように舞い蜂のように刺す、なんてボクシングをしたいならこの2人。テクニシャンのキミに、ぜひオススメのコースだ。

何といっても「バランス」コース

キューティ・アン → アーノルド

バランス重視でいくなら、文句ナシにこの2人。男勝りのキューティ・アンと、アーノルドが、パワー、スタミナ、スピードの3要素をバランスよくきたえてくれる。



3 必殺パンチ編

このゲームに登場する、8つの必殺パンチを大紹介！　どの必殺パンチも、ものすごい威力だぞ。

ブラストアッパー
するどいアッパーを、一瞬のうちに何発も打つ必殺パンチ。

アイアンナックル
ストレートを、通常の何倍ものスピードで、連射する必殺パンチだ。

グレートキャノン
右手に竜巻ができて、必殺のストレートが相手に炸裂する。

ファイアーボンバー
炎とともに、威力絶大な右ストレートが、敵めがけて発射される。

2 試合編 ～パンチの使い分けが勝負の分かれめ



STEP 1 各パンチの射程距離をおぼえよう

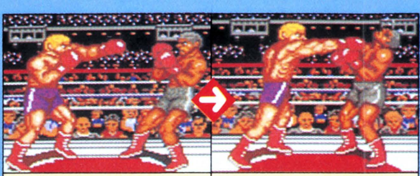
相手と離れすぎててパンチがあたらない。逆に近づきすぎて、自分が打つ前に相手にパンチを打たれた。なんてことのないように、パンチの射程距離は、しっかり頭の中にたたきこんでおこう。特に、射程距離の短いボディとアッパーは、近づきすぎないようにね。



ジャブ　ストレート　ボディ　アッパー

STEP 2 コンビネーションで攻めろ

ただがむしゃらにパンチを打っても、相手をダウンさせるのはむずかしい。本物のボクシングでもそうだけど、攻撃するときはいろいろなパンチを組み合わせた方がいいぞ。ジャブばっかりで攻めるよりも、ジャブとストレートのワンツーパンチのほうが、相手もよけにくい。左下の写真のように、まずジャブを打って相手が突っ込んできたところへ、ストレート！　なんて、頭脳プレーもいいだろう。とにかく、その場に応じていろいろなパンチを組み合わせるように、こころがけよう。



▲最初のジャブを敵がよけたところへ…

▲本命のストレートをたたきこめ！

STEP 3 アッパーを使いこなせ



ジャブ、ストレート、ボディ、アッパー。自分の打てるパンチはこの4つ。中でも、最大の威力を誇るアッパーは、うまく使えば試合を有利に展開できる。だけど、威力が大きいだけに、あてるのもかなりむずかしいんだ。射程距離が短いから、たいてい近づくまでに攻撃をくらってしまう。相手のすきをみて、すばやく近づきパンチをくりだそう。



▶すばやく相手に近づいて…

◀アッパーをお見舞いしよう！

STEP 4 攻めるだけでは勝てないぞ





▼ボディには下ガードが有効。



▲上ガードはひんぱんに使うぞ。

防御なんかしてるひまがあったら、その間に1発でも多くパンチをあてたい。て思ってる人はいないかな？　他のボクシングゲームならそれでもいいかもしれない。が、このゲームにはCPがある。せっかくパンチをあてててCPを増やしても、ダメージを受ければその分CPが減ってしまう。しっかり防御してCPを減らさないことが勝利への近道だ。

STEP 5 危ないときは頭を使え



◀このへんで起きるのがベスト。



◀じっとたえることも必要だ。

もしも、自分が2度目のダウンをしてしまったら、あわてて立ってはいけない。ダウンしている間も、時間は減っているんだから、10カウントぎりぎりまでダウンして、時間をかせごう。

残り体力が少なくなったら、ひたすら防御に徹するのもひとつの手だぞ。ヘタに打ちに行ってボロボロにされるより、多少のダメージですむからね。特に、残り時間が少ないときに使うと便利だぞ。

8大必殺パンチ全紹介

ただし、どのトレーナーが、どの必殺パンチを持っているかは自分で調べてね。

サンダーブロー　弾丸のような、連射アッパー。威力が大きい分、あてるのが難しい。

プラズマクラッシュ　目にも止まらぬほど速いジャブが、連続で繰り出される必殺パンチ。

ブラストマグナム　連射ではなく、同時に何発ものストレートが出せる必殺パンチ。

ホーンバスター　一見普通のアッパーのようだが、あまりの破壊力のため稲妻が走る。

CPをためるには



CPを早くためるには、攻撃より防御中心に、試合をすればいいのだ。攻撃ばかりしていると、どうしても相手のパンチをくらって、CPがへってしまう。そこで、防御でCPをかせごうってワケだ。極端な話、しっかり防御だけしていれば、必殺パンチ発射に必要な、80ポイントまでためるのも可能だ。だけど、そんなことしてたら時間がなくなっちゃうしね。



ZEED軍団打倒の旅！
完・結・編

アスミック／12月8日発売
6800円



ずいぶん長い間待ってた「忍SHINOBI」ファンのみなさん、いよいよ、12月8日にはプレイすることができますよ。もう、ほんとにシビアなゲームだから、アクションならまかせとけっていうキミにぜひ挑戦してほしいな。

主人公ムサシが、敵のZEED軍団を倒しながら子供忍者を助けていくっていうゲームなんだけど、ボスが強いのはあたりまえとして、剣を投げるマーサンと忍者がくせ者。忍者は色によって攻撃方法が違っていて、青い忍者はジャンプすると主人公の頭上に降りてくるんだ。今月は最終ボスまで攻略ポイントを紹介するぞ！



基本テクニックをマスターしよう!!

その1 マーサンの倒し方

剣を投げるマーサンは、けっこうやっかいな敵。確実に倒すには、剣を投げたスキに間に入って攻撃だ。

その2 術は効果的に使う

どうしてもきりぬけられない場所だけ忍術を使おう。ラクなところで使うと、後で泣くことになるぞ。

その3 忍者の足もとをねらう！

忍者はジャンプしたときがねらいめだ。足もとなどのスキをねらって連続で手裏剣を投げよう。

▼忍者がジャンプしたら投げろ。

▲連続撃ちでとどめをささそう。

MISSION 2 上下にスクロールするパイプエリアは敵をひきつけて撃て

1. 岩場

上と下に分かれた岩場では、銃を持つガンがゾロゾロと現れる。下の段にいて攻撃されそうになったときは、ジャンプして上に逃げよう。障害物の丸太をうまく利用して敵の攻撃をよけるのも手だね。

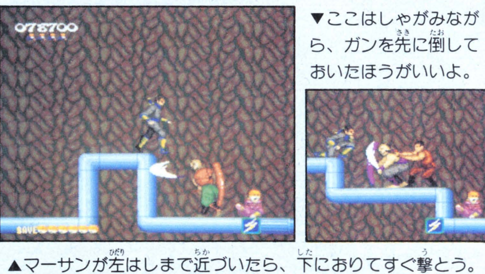


▼出口のそばで、いきなり忍者が現れるから注意！

▲ここは上に敵がウヨウヨ。忍術を使ったほうがいいね。

2. パイプ

直角に曲がったパイプのあちこちに敵がたむろしている。ここは下に向かってスクロールするエリアだ。パイプの下に敵がいるときは、近くまでひきつけて攻撃しよう。しゃがんだりジャンプして逃げることも必要だ。

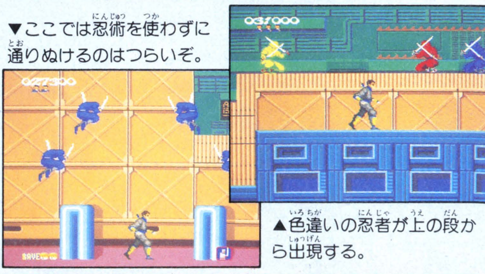


▼ここはしゃがみながら、ガンを先に倒しておいたほうがいいよ。

▲マーサンが左はしまで近づいたら、下におりてすぐ撃とう。

3. 補給基地

スタートしてすぐ、両側から忍者が現れる。確実に敵を倒していかないと手がつけられなくなるぞ。忍者は、いきなりフッと出現するので、先を急がずに敵の行動パターンをつかもう。気をぬかずに攻撃の準備だ。



▼ここでは忍術を使わずに通りぬけるのはつらいぞ。

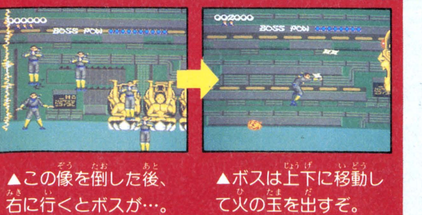
▲色違いの忍者が上の段から出現する。

BOSS まんだら

ボスの部屋で待ち構えているのは、回転して主人公に迫る像。こいつらはかなり固い。まず忍術を使ってダメージを与えておこう。その後、手裏剣を連射すれば倒せるぞ。左はしのバリアに触れるとダメージを受けるから注意しよう。ボスの"まんだら"は、火の玉をよけながら額の赤い部分をねらい撃とう。



▶小さくバウンドする火の玉のとき、ジャンプしながらよけて攻撃しよう。



▲この像を倒した後、右に行くとボスが…。

▲ボスは上下に移動して火の玉を出すぞ。

3 MISSION
忍者の里の落とし穴に落ちないように注意して攻撃しよう

1. 林

この林から、敵の攻撃が急に激しくなる。忍者が灯籠の上から複数で出現するので、とびかかってきたときにダメージを与えておこう。青い忍者は、頭上に降りてくるので、すばやく左右に逃げたほうがいいぞ。

▼たくさんの敵にかこまれたら、忍術を使ってかわせ。



▲出口の近くでも敵が前後から襲ってくるぞ。

2. 忍者の里 I

階段状になった柱が続くので、敵の動きがつかみにくいエリアだ。落とし穴に注意し、敵をかたづけながらジャンプで渡ろう。足場が狭いので、忍者がジャンプしてきたら、すぐに安全な場所へ移動して攻撃しよう。

▼あせって動きまわると落とし穴に落ちるぞ。



▲マーサンを倒さないと子供忍者は救えない。

3. 忍者の里 II

忍者の里 I よりも落とし穴が多く、忍者の種類も増える。ここで現れるスパイダーは、触れてもダメージをくらうことはないが、ぶつかって穴に落とそうとする。早めにかたづけておいたほうがいいね。



▼落とし穴のそばで戦うのは危険だ。安全な場所で攻撃しよう。

▲スパイダーにぶつかると穴に落ちるので注意しよう。

BOSS ロブスター



▶ロブスターは、ダメージをくらうと少し右へ後ずさりするぞ。

鎧に身を包んだロブスターは、剣を振りかざしながら、ジリジリと近づいてくる。ダメージを与えられるのは、頭の部分だ。剣を振りきったときにジャンプしながら手裏剣を投げよう。攻撃しないでいると、左はしまで追いこまれてしまうぞ。できるだけダメージを与えておいて、最後に忍術を使おう。



▲ジャンプしながら頭の部分をねらい撃とう。



▼ギリギリのところで忍術を使って倒そう。

4 MISSION
回転する忍者が登場する竹林から敵の本拠地、屋敷へ！

1. 塀ぎわ

塀の上と下に敵が待っている。ところが、いやなことに下には落とし穴があるので、なるべく塀の上で行動したほうがよさそうだ。下に子供忍者がいるところは、穴に落ちないように注意しよう。

▼黒い忍者は、いきなり落とし穴から現れたりするぞ。



▲下の子供忍者がいる両側は落とし穴があるぞ。

2. 竹林

最初から青い忍者が回転するように飛んでくる。ゲーム中、最大の難所ともいえるのがここ。少しスクロールさせて、わざと敵をおびきよせるのがコツ。回転する忍者は、倒さないと追いかけてくるので早めに倒そう。



▼忍者たちの動きをよく見て、足もとをねらって攻撃しよう。

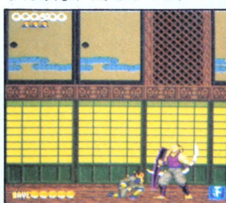


▲敵の攻撃がかなり厳しくて、忍術は1回じゃたりないくらい。

3. 屋敷

上下にいくつもの部屋がある、最終エリアの屋敷。危ないと思ったら、すぐ反対側の部屋に逃げて攻撃の準備をしよう。次の部屋にいる敵をよく見て、攻撃方法を考えることだね。ここをぬければ最終ボスと対決だ！

▼マーサンとハリサンのダブル攻撃。気をぬくな。



▲白い忍者が、いきなり上からとび降りてくるぞ。

BOSS MASKED忍者

最後のボスは、何と4人。それぞれが違う攻撃方法で襲ってくるのだ。ひとりめは稲妻の術、2人めが龍巻の術、3人めは分身の術を使ってくる。そして、本物のボス、4人めは写真で紹介してないけど、とにかく目にも止まらないほどの猛スピードで動きまわり、パンチとキックをしかけてくる。キミは倒せるかな？



▶ひとりめは、しゃがみながら撃たないとダメージを与えられないぞ。



▲2人めは忍術を使って倒すことにしよう。

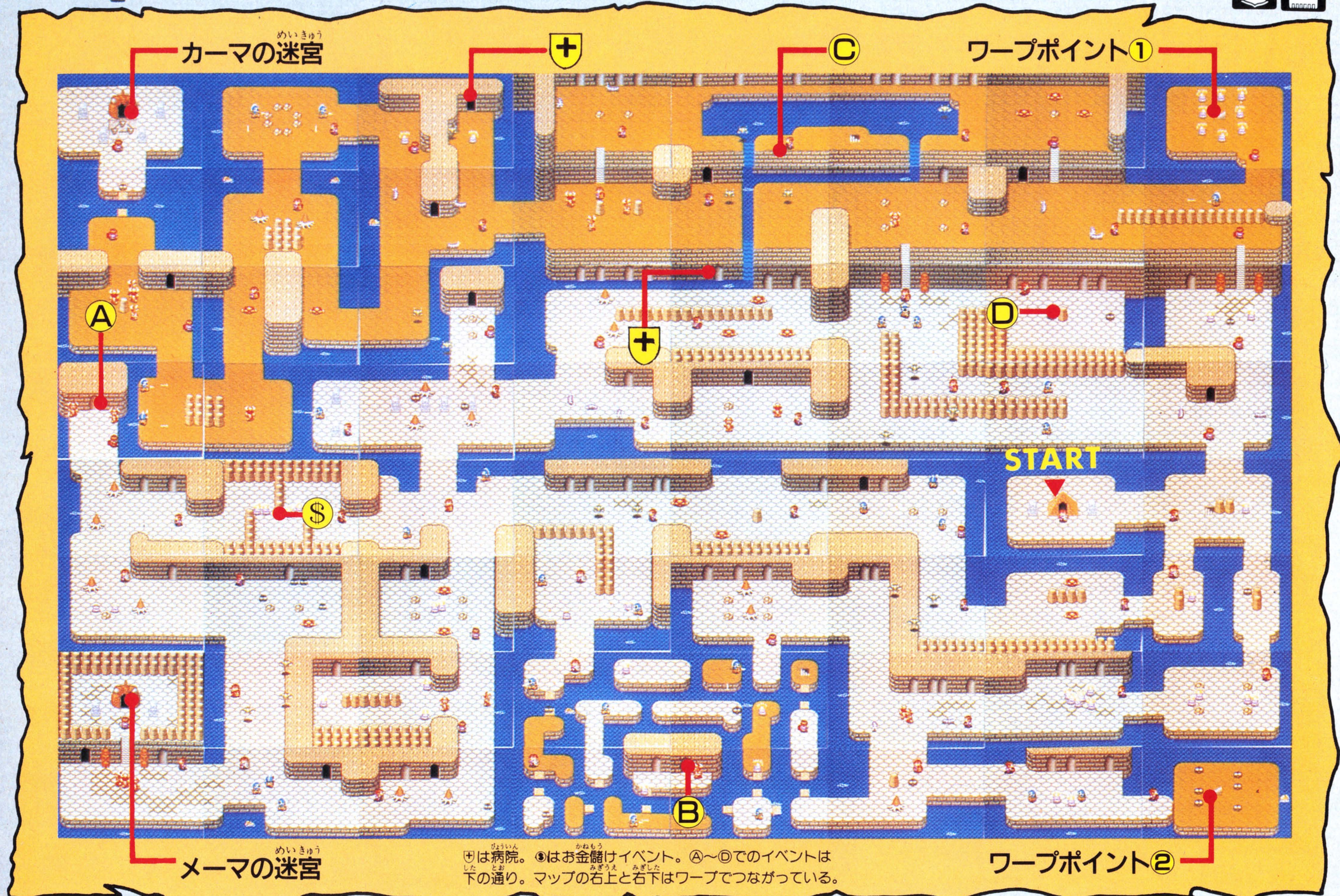


▼3人めは分身を消して、後ろから攻撃しよう。

ニュートピア

NEUTOPIA 第3の世界

ハドソン／5800円／発売中



✚は病院。$はお金儲けイベント。Ⓐ～Ⓓでのイベントは下の通り。マップの右上と右下はワープでつながっている。

迷宮に行く前に、謎を解き、装備をかためよう!!



先月号の特集に続いて、今月は第3の世界「アクアラムセス」の徹底攻略。この世界、秘密もかくし部屋もかなり多く、なかなかに攻略は大変。そこで、いきなりポイントとなる隠し部屋を公開したのが、上のマップ。迷宮内部の敵の攻撃は非常に激しい。マップの記号の場所に必ず行き、右で紹介しているイベントを、まずこなすように。そのあとで迷宮に進入すると、とりあえずは戦いがラクになるはずだ。



A 賢者、オリオナエに会え！

ラファエルの力で隠されてしまったメーマの迷宮。この入り口の謎を解く鍵が、Ⓐの洞窟の奥にある。ここにいる賢者、オリオナエに会えば、入り口を出すことができる。

C 隼の靴でスピードアップ

ここではスピードアップアイテム、隼の靴が手に入る（隠し部屋の入り口は画面内の敵を全滅させると開く）。カーマの迷宮に行く前に必ず寄るように。

B 鋼鉄の盾を手に入れる！

敵の堅い弾を弾き返すためには、鋼鉄の盾が必要。スタートしたら、まずここに来るのがお薦めルート。左上から回り込むような道順じゃないとたどり着けないぞ。

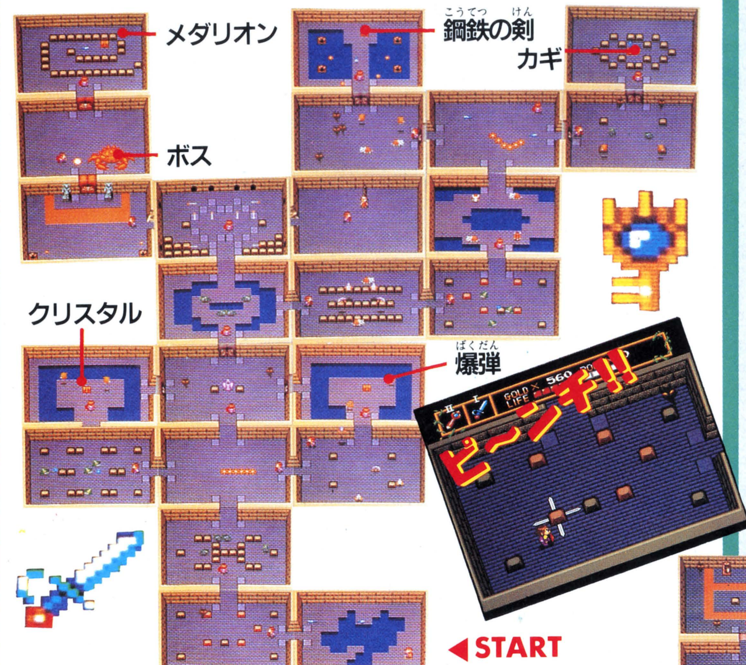
D 爆弾の持ち数が12個に！

この隠し部屋には、持てる爆弾を12個にしてくれる修行僧がいる。この面は隠し部屋が多いので、爆弾の数が増えるといろいろと便利になるはずだ。

海上の都、アクアラムセスを完全攻略!

メーマの迷宮

迷宮の下全体を探索し、その後で右上、そして左上へと進むのが理想的。クスリを2個持って臨みたい迷宮だ。

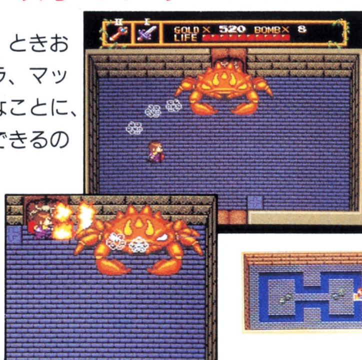


ボスキャラ マッドクラブ 撃退法

目が白くなったら攻撃のチャンスだっ!

上下左右に動き回りながら、ときおりアワを吐いてくるボスキャラ、マッドクラブ。こいつはやっかいなことに、普段は無敵で、フレイが攻撃できるのはアワを吐く瞬間だけ。

こいつはアワを吐く直前に目が白くなるので、それを合図に近づき、剣か炎で攻撃。なかなかアワを吐かないから、長期戦を覚悟しておこう。



カーマの迷宮

地下通路が2か所にあるが、迷宮の作り自体は単純。石を押し、爆弾を使って進もう。

ボスキャラ タートルリッチ 撃退法

3つ首のカメ。爆弾があるとラクだ!

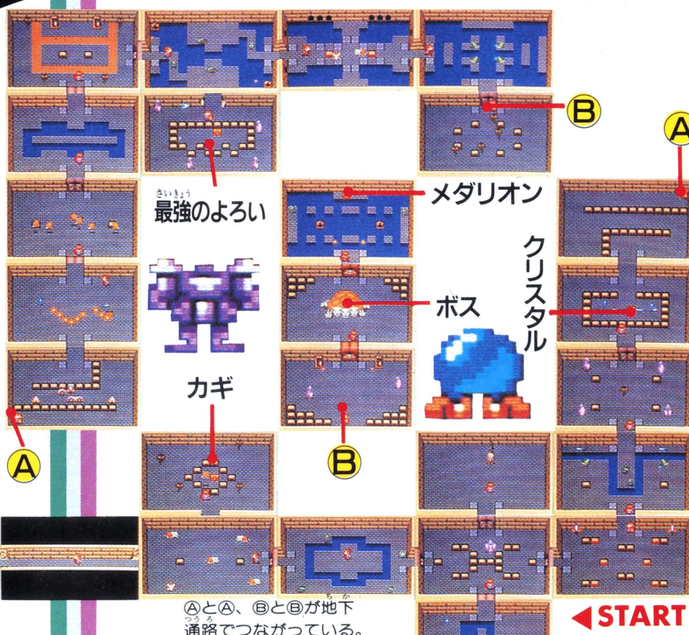
タートルリッチは頭をロケットのように発射する、というとんでもない攻撃方法をとる。

もし、爆弾が余っていたら、敵の動きを予想しつつ爆弾を仕掛けるのがラクな戦い方。

爆弾がない場合は、飛んでくる頭を剣(または炎)でタイミングよく攻撃するように。

この敵の弱点は、胴体ではなく、頭。このことさえ間違えなければ大丈夫だと思うけど、ね。





ⒶとⒶ、ⒷとⒷが地下通路でつながっている。

迷宮では魔法の指輪を利用しながら進め!



アクアラムセスの迷宮内は、今までの世界とは比べものにならないくらいむずかしい。その主な原因ともいうべき敵が幽霊に似た「ゴースト」。

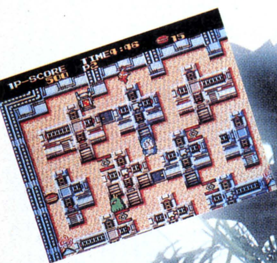
ガンガン炎を吐いてきて、とにかく手強い。こいつに会ったら、魔法の指輪を使って、弱い敵に変えてしまう方が無難。みごと2つの迷宮をクリアし、装備を整えたら、いよいよ天空の城に突入。



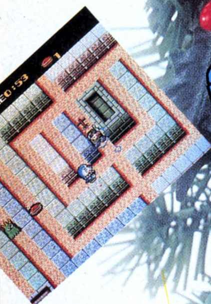


Enjoy Hudson

ドラえもん 迷宮大作戦







くせになりそうな、おもしろさ。

好評発売中

希望小売価格**4,900円**(税別)

©1989 HUDSON SOFT ©藤子・小学館・テレビ朝日

ここは、パラレルワールド。ギガゾンビにさらわれたのび太くんたちを救うため、ドラえもんが迷路の旅に出た。原始、江戸、未来…ドラ焼きをひろいながら迷路を進め。敵が来たら穴を掘れ。さあ、タケコプターで出発だ。

大人から子供まで、くせになる。

迷宮大作戦は、モード選択で大人から子供まで楽しめる。「やさしいモード」を選べば、5才からだってOK。「ふつうモード」をクリアすると「難しいモード」にワンランクアップ。パパも夢中になるおもしろさだ。

絶対、ハマル。パラレル迷路。

迷宮大作戦の迷路は、なかなか手ごわい。穴をあけても落ちない敵はいるし、ドアの開け閉めで敵から逃げたり、倒したりと、ハイテクニックも必要だ。たかが迷路とあなどるな。ハマルこと、うけあいだ。

バッテリーバックアップシステム

天の声2

好評発売中

PCエンジン専用の
データ・セーブ・ユニットだ!
ドラえもんも、もちろんつかえるぞ!

希望小売価格**¥2,600**(税別)

大好評のハドソンウルトラホットライン **テレホンPCランド** の番号がかわりました。

■札幌＝011-814-9900 ■東京＝03-260-9901 ■名古屋＝052-264-9200 ■大阪＝06-251-9900 ■福岡＝092-713-9900

まちがい電話には気をつけよう。電話番号は正確に!

Enjoy Hudson

ジャンプだ、頭突きだ、宙返りだ！
かみつけ、泳げ、滝を昇れ！
笑え、怒れ、気絶しろ～！
原始パワーで画面いっぱいアバレまくれ！
PC原人は、キミの本能のまま反応するぜ！

体育5

知恵はないけど、頭が武器だ！

原始が舞台のコミカル・アクションPC原人！

跳べ
頭突き
泳げ
怒れ
かみつけ

PC原人

PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS

©1989 HUDSON SOFT
©1989 ATLUS
©RED

12月15日(金) 発売

希望小売価格 5,800円(消費税別)

PC Engine

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

irem

ますます快調

アイレムは、おもしろゲームの

四次元ポケット。

可愛くたって許しはしない。この世はすべてお金なり!?

ミスターヘリ

Mr.HELIの大冒険(だいぼうけん)™

PC Engine

12月1日発売!

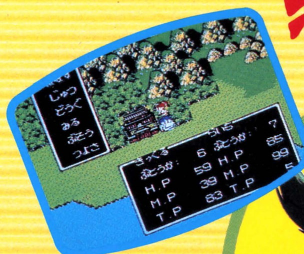
プロペラうならせ、君の街に着陸だ。

PCエンジンソフト第2弾は、またまたアーケードヒットゲームの移植版。お金に目がくらんではヒーローになれない!?さて、君はどうする?

PCエンジンソフト12月1日発売予定
価格6,700円(税別)
©1989 IREM CORP.







神仙伝(しんせんでん)™

奇想天外中国的(きそうてんがいチャイニーズ)



古代中国の神話世界を舞台にハイスピードで展開される冒険につぐ冒険・伝説の術具「べにびょうたん」とは?そしてこの修行の旅の行きつく先は?

ファミコンソフト12月15日発売予定
予価6,300円(税別)
©1989 TAMTEX
©1989 IREM CORP.
ファミリー コンピュータ™・ファミコンは、任天堂の商標です。

サイバーSFシューティングゲーム

IMAGE FIGHT(イメージファイト)™

あの、「R-TYPE」スタッフが放つ、超大作第2弾が登場。



イメージファイトのファミコン移植が、遂に実現。特殊戦闘訓練から実戦まで全9ステージ。最新戦闘機OF-1"ダイダロス"を操縦し、地球の防衛の闘いに挑むのだ。マザーコンピュータ「マリコ」にからみついた、異様な植物とは…!?西側ムーンベース大爆発で、大混乱のまっただなかに巻き込まれたわが地球。今、この地球を救えるのは君なのだ!

ファミコンソフト12月22日発売予定
予価6,500円(税別)
©1989 IREM CORP.
ファミリー コンピュータ™・ファミコンは、任天堂の商標です。

アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)
アイレム・パーティ　TEL.06-534-1060

テレホンサービス
札幌 011-685-9131　東京 03-823-5130
名古屋 052-323-0270　大阪 06-535-0651
福岡 092-475-9400

PC-ENGINE

FOR GAME FREAKS

●PCエンジン＋プラス

＋PLUS



今月のテーマ

PCエンジン ニューハード

「スーパーグラフィックス」に続いて、次々と発表される、PCのニューハード群。今月のプラスでは、その性能と、マシンの生まれた背景について考えてみよう。

◀コアグラフィックス

▲シャトル

◀スーパーグラフィックス

上位機種に続いて、後継機種と廉価版登場

先月号で詳しく伝えたように、PCエンジンの上位機種、「スーパーグラフィックス」(略称「スパグラ」)が11月30日に発売された。

このことだけでも、いろいろ驚いた人が多いと思うが、ここにきて新機種が2つ、また新たに登場する(というかそのうちひとつは、この号が発売される時には、すでに店頭にならんでいるはず)。

本誌の8～9ページで紹介している「PCエンジン コアグラフィックス」(略称「コアグラ」)と「PCエンジン シャトル」(略称「シャトル」)がそれ。

「スパグラ」の発表が、現行マシンのユーザーの間で何かと波紋を呼んでいる今日この頃。ここにきて、さらに新ハードが登場してきたのには、どういう背景があるのか？

また、このハードの登場でPCエンジンをとりまく環境は、どのように変化するのか？

このコーナーでは、日本電気ホームエレクトロニクス側の考え方、ソフトハウスのコメントなどをまじえて、ニューハード登場の意味を考えていこう(今月は、おなじみ、ハドソンの中本さんのコラムでも、この問題を扱っているからね)。

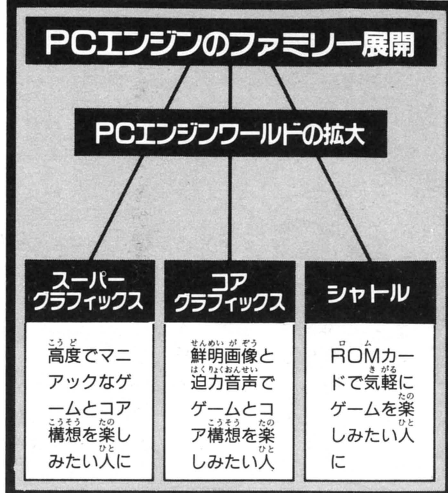
また、「スパグラ」については、実際にニューマシンを見たユーザー100人の感想をまとめて紹介していくぞ。



◀11月13日に行われた発表会風景。当日は新作ソフトの問屋向け発表会も行われ、かなりの数の業界関係者が集まった。

3種のマシンでPCエンジンの世界を拡大!!

新しいユーザー層の獲得もねらいのひとつ!!



今回新機種ラッシュにおける、日本電気ホームエレクトロニクスの狙いは、ズバリ、「PCエンジンの世界の拡大」。

「スパグラ」で、現行のPCエンジンでは表現できなかったゲーム世界を演出、それを楽しんでもらうとともに、低価格の「シャトル」で低年齢層の新しいユーザーを獲得。現行のPCエンジンのユーザー層と重なる部分にはAV出力の「コアグラ」で、鮮明な画像とステレオサウンドを提供しようというもの。

今回、現行マシンは、これを機に生産中止となり、「コアグラ」が後継機種となる、とのことで、現行ユーザーとしては、2つのマシンの違いが非常に気になるところ。

主な性能の違いは下の表を見てもらうとして、結論から言えば、内部の性能は全く同じで、異なっているのはAV出力が標準となった点ぐらいのもの。



「PCエンジンも最初からAV出力にしておいてくれればよかったのに……」と、文句を言いたい人は多いだろうが、内部の性能が同じならば、最も大きな問題である「コア構想における現行のPCエンジンの位置付け」は、今後も中心であり続けることになり、心配する必要はまったくない。そう考えると、現行ユーザーにとっても、この後継機種への移行は、「多少のくやしさ」はあっても、大きな不都合はない、と言っていいのではないだろうか。

AVブースターなしでビデオ画像とステレオサウンドが楽しめるとなると、2万4800円の定価は、現行マシンに較べると、実質的には値下げ。これを機に少しでもユーザーが増えれば、PCエンジン市場全体の活性化につながると捉えることもできる。

ちなみに、日本電気ホームエレクトロニクスサイドの発表では、これらの新機種の来年3月までの販売予定は、「スパグラ」が20万台。「コアグラ」が30万台。「シャトル」が10万台。予定通りに行けば、計60万台の増加となる。

チェックポイント 3機種の主な違いはコレ!!

右で紹介しているのが、現行のPCエンジンと新機種3つの主な性能を表したもの。

「コアグラ」の基本性能は現行マシンと同じ。「シャトル」は通常のROMカードでゲームをするには「コアグラ」と同じ性能で、コア構想用の端子（拡張バス）をなくして、価格を下げたもの。といった特色が、この表で確認できるはずだ。

また、この表を見ると、新機種の3つ全てが「AV出力が標準装備になり、添付コントローラーに連射装置がついている」ことにも気づくだろう。これは、日本電気HEサイドが、ゲーム機製作に際して、周辺のサービス機能にも気を配り始めたことの現われととることができる。

S端子やRGB端子なども、この勢いで装備してくれれば……との声も一部編集部内にあるが、読者のみんなは、この点についてはどうだろうか？

各商品	「PCEngine」	「PCEngine SuperGrafx」	「PCEngine CoreGrafx」	「PCEngine Shuttle」
〈メモリ容量〉 メインRAM ビデオRAM	8Kバイト 64Kバイト	32Kバイト 128Kバイト	8Kバイト 64Kバイト	
〈表示機能〉 スプライト同時表示数 バックグラウンド数	64／画面 1画面	128／画面 2画面	64／画面 1画面	
〈映像・音声〉 標　準 オプション	RF出力 AV出力	AV出力 RF出力		
添付コントローラ （連射機能）	パッド （なし）	ターボパッド（ブラック） （有）		ターボパッドII （有）
拡張バス	有	有・入出力端子 （パワーコンソール対応）	有	なし （バックアップ端子はあり）
ソフト供給媒体	ROMカードと※CD-ROM			ROMカード
電　源	電圧:DC+9V 電流:650mA	電圧:DC+9V 電流:800mA	電圧：DC+9V　電流：650mA	
本体寸法(mm)	135×140×40	302×250×70	135×140×40	274×230×72
重　量	約350g	約1kg	約410g	約630g

※CD-ROMをプレイするには、CD･ROM²システムが必要。

ソフトの低年齢化が起こる!?

今回のハード3種の発売に伴って、ソフト作りは、どう変化していくか?

「スパグラ」については先月号で紹介したように、大半のソフトハウスは「しばらくは静観」するようだが、「シャトル」についてはどうなのか?

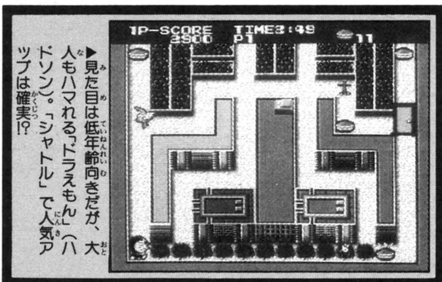
CD-ROMでは遊べないが、ハードの値段が安くなったことで、今までPCエンジンが高くて買えなかった小学生たち（特に低学年）を対象に発売された「シャトル」。となると、ソフト作りの上で低年齢層を意識したものが出てくるのは当然のことと思われる。

そこでいくつかのソフトメーカーに「シャトルについての意見と低年齢層を意識したソフト作りをしますか」とたずねてみた結果が右のコメント。

「意識する」から「意識しない」まで答えはさまざま。

で、ここで誤解がないように言っておくと、「低年齢層を意識する」というのは別に現行ユーザーに対する裏切りでもなんでもない、ということ。これは低年齢層にも受け入れられるゲーム作りをするというだけで、決して幼いソフトを作る、と言っているわけではない。例えばファミコンの「スーパーマリオブラザース」。低年齢層に受け、ファミコンのハード台数そのものを大きく伸ばしたと言われるこのゲーム、みんなも知っているようにアクションの名作で、マニアも十分ハマれたはず。これもある意味では「低年齢層を意識して」作られたソフトのひとつなのである。

実際、「意識する、しない」の違いはあれ、どのソフトハウスも、ユーザー層が拡がることは歓迎している様子。この「シャトル」人口の増加で、ソフト作りが、より熱を帯びたものになってくれることを期待しよう。



▶見た目は低年齢向きだが、大人もハマれる「ドラえもん」（ハドソン）。「シャトル」で人気アップは確実!?



ソフトハウスの捉え方は?

ハドソン

「シャトル」はCD-ROMはやらないという人にはピッタリのマシン。ある程度、新規ユーザー向けのソフトを出していきたいと思っています。

ナムコ

「シャトル」については期待して見守りたい、と思っています。ソフト面での対応については、今のところは特に考えてはいません。

ナグザット

「シャトル」には新ユーザーの掘り起こしを非常に期待しています。当社としては、2～3作に1本、低年齢層を意識したものを出していくつもりです。

ヒューマン

ユーザーが増えるのは非常にうれしいですが、当社としては、今まで通りのソフト作りをするだけ。特に意識はしません。もう少しハードが安いとよかったですね。

サン電子

実売価格がどのくらいになるのか気になるところです。ソフト対応は、半年ぐらい情勢を見て考えていきたいと思っています。

同時発売される3タイプのバックアップユニットの特徴は

新機種と同時に発表されたセーブ用の周辺機器「バックアップブースタ」3種類。

まずは現行PCエンジン用のブースタは、AV出力付。7800円とちょっと高めだが、今まで「AVブースタ」とハドソンの「天の声2」が同時に使えない！ 嘆いていたユーザーにとってはうれしい周辺機器だろう。

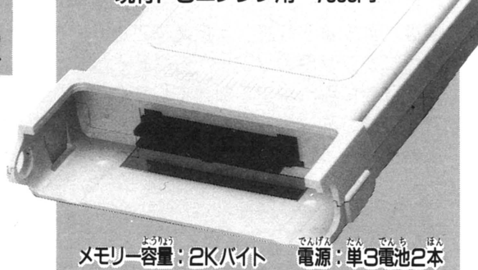
で、これらの3種。それぞれ対応機種が違うため、AV出力がついたり、形状が違ったりしているが、共通したひとつの特徴は、すべてのブースタに〝カレンダクロック〟（日付も計算する時計）が内蔵されていること。

日電HE側では「内蔵している時計を、なんらかの形で、ソフト面でおもしろく利用してもらえれば」と考えて、この機能を着けたとか。（例えば、プレイする時期によってゲームのBGの景色が変わったりする、というのもソフト面での対応があれば可能だろう）

また、バックアップブースタIIとバックアップユニットに関しては、電源がニッカド電池になっているのもユニーク。ゲーム機本体を動かしている時に、本体から電気を充電するという形態をとっているのだ（バックアップブースタだけはAV出力付のため、稼働に必要な電圧が高く、電源は単3電池2本となっている）。

それにしても、この3種のブースタ、容量が同じことを思うと、「天の声2」に較べてどうも割高な感じがしてしまう。最近はバックアップ機器は必需品ともいうべきもの。特に「シャトル」用のものは安くしてほしかったなあ。

1 バックアップブースタ（AV出力付）
現行PCエンジン用 7800円



メモリー容量：2Kバイト 電源：単3電池2本

2 バックアップブースタII 5800円
スーパーグラフィックス、コアグラフィックス用



メモリー容量：2Kバイト 電源：ニッカド電池

3 バックアップユニット
シャトル専用 5800円



メモリー容量：2Kバイト 電源：ニッカド電池

体験ユーザー100人に聞いた

スーパーグラフィックスの評価は?

新機種の発表会の前日、11月12日、東京・日比谷のC&Cプラザで、PCエンジンユーザーを集めたフェスティバルが開かれた。

ここでは、新作ソフトの発表と同時に、「スパグラ」と「シャトル」の公開も行われ、集まったユーザーは「スパグラ」の専用ソフト「バトルエース」をプレイするチャンスと、「大魔界村」の画面を見る機会に恵まれた。

そこで、今月は、「スパグラ」をみんなに先駆けて体験したPCエンジンユーザー100人にアンケートを実施。彼らの「スパグラ」に対する評価を報告してみたい。

アンケートに協力してくれたユーザーは、下は8才から上は19才まで。平均像は中学3年生。持っているゲーム機は、PCエンジンとファミコンの2種類、といったところだ。





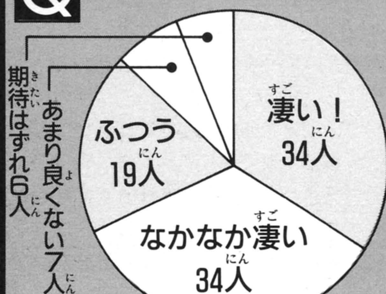
大まかに100人の意見をまとめてみると、「画面がきれいで、欲しいとは思うのだが、値段が高すぎて……」というのが代表的なもの。

ただ、16、17才で、「PCエンジン、ファミコン、メガドライブ」の3種類を持っている、いわゆるゲームフリークの中には、「スーパーファミコンのことを考えると、スパグラを買うかどうかは微妙なところ」という回答が目立っていた。

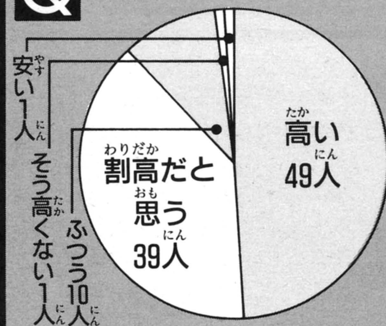
また、「買うかどうか」という質問で「わからない」と回答したユーザーの大半は、その理由として「ソフトラインナップ」をあげた。

こうして見てみると、ハード自体に関する感想は「まずまず好評」と捉えることができるが、PCエンジン用のソフトが遊べるとはいっても、来年までに専用ソフトが数本しかない(現時点で)のは、やはり、ひとつの弱点だろう。もう店頭に並んでいるこのマシン、キミの評価は?

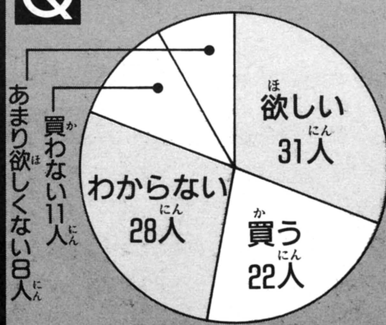
Q 実際にグラフィックを見た感想は?



Q 値段については?



Q 買おうと思うか?



感心したポイントはスプライト関係がトップ

なかなかに評価が高かったグラフィック。その中でも「どんな点に感心した」という質問に対しては、大半が「独立スクロール」と回答。これは主に「バトルエース」のスクロールに対して寄せられた感想だ。

ビデオ出力になったことによる画像のきれいさを上げたユーザーも、思いの外多かった。

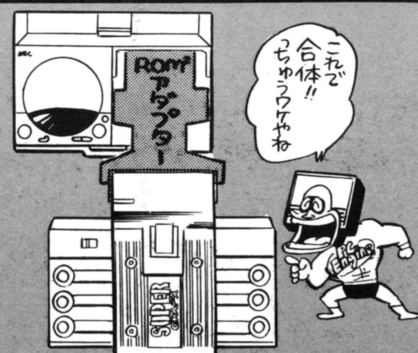
1. ●独立スクロール 50人
2. 17人 ●キャラの大きさ、多さ
3. 14人 ●画像の美しさ
4. 3人 ●互換性を持っている

CD-ROM²との接続アダプタも発売決定!!

先月号の記事の中で触れた「スパグラとCD・ROM²システムとの接続の問題」だが、13日の発表会の席上で、来年の春をメドに接続用のアダプタが発売されることが決定。価格やデザインなどは、まだわからないが、とりあえず、現行のCD・ROM²を持っている人、買おうとしている人は、不安が消えたことになるだろう。

ちなみに、この決定に際しては、本誌の記事とみんなからの意見を日本電気HEの人に渡したことが少しばかり役立っているらしい(エッヘン!)。

これからも意見をドンドン送ってくれよ。



札幌発 ハイパー電脳コラム

互換性とPC Engineのモデルチェンジ

中本氏は今回の新機種発表をどう受け止めているのか？ハードウェアにおける互換性をポイントに語ってもらった。



ハドソン技術本部長 中本伸一

今回は最近のNECの新製品について少々解説してみましょう。

11月13日のNECの記者発表で「PCEngineシャトル」と「PCEngineコアグラフィックス」が発表され、「スーパーグラフィックス」とあわせて3本のラインナップ構成になりました。

皆さんの中には「今持っているPCEngineはどうなってしまうのだろう？」とか「どれを買えばいいのだろう？」と不安になっている方も多いかと思いますが、心配することは全くありません。

それではなぜ大丈夫なのかを順をおって説明してみましょう。

最近の日本製品は世界中で売れ過ぎて問題になっています。皆さんも「貿易摩擦」という言葉を聞いたことがあると思いますが、なぜこれほどまでに日本製品が強くなったのでしょうか？　私は日本の企業がいつも努力を続けて「より良いもの」「より安いもの」を開発し続けているからだと思っています。

日本は世界で最も新製品が多く発売される国です。自動車の場合は毎年「マイナーチェンジ」と呼ばれる新製品が出て4年ごとに「フルモデルチェンジ」でデザインが全く新しい車に生まれ変わります。つまりユーザーは1年たてば必ず自分の車が旧型になってしまいます。

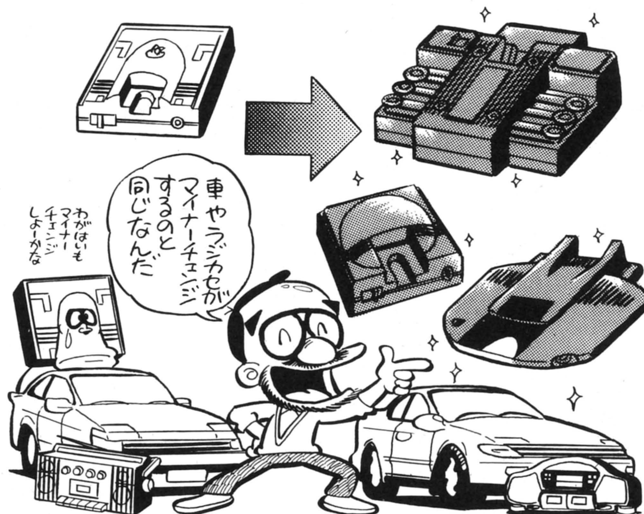
しかし自動車のユーザーは全く心配することはありません。むしろこの傾向を喜んでいる人も多いのです。なぜならば「互換性を持たせた新製品開発」は将来自分が新製品を買う時の基礎になるからです。新車が発表されてもハンドルはやっぱり右側についていてペダルは左から「クラッチ・ブレーキ・アクセル」の順番です。

つまり今までの「運転技術（ソフトウェア）」がそのまま活かせるのです。ということは新型車やその次の新型車をなんの抵抗もなく運転できることが保証されているのです。

当然メーカーはユーザーの色々な意見を聞いて、それを反映して現在の物より良い製品を新製品として市場に投入してくるのでソフトさえコンパチであれば、自分もいつかは現在よりも数段良いものを使うことができるのです。

共産国の自動車メーカーなどはこうした新製品の開発ペースがとても遅く10年以上も同じものを販売しています。10年間も新しい技術が利用できないなんてさみしいと思いませんか？

またAV製品でも全く同じことがいえます。たとえば新型のラジカセが毎年発売されています。今ラジカセを持っている人は慌てますか？　むしろ喜ぶのではないでしょうか？　いつかはその新型を使いたいとは思うでしょうが「これで自分のラジカセはおしまいだ」なんて思う人はいないと思います。つまりこれも「ソフトがコンパチ」だからです。カセットテープやFMラジオが互換性を持っているので安心して今自分が持っている製品を使っていけるのです。同じような例としてS・VHSビデオやレーザーディスクもあげられます。



結論を言えば「互換性を持たせた新製品は毎年発売されるのがあたりまえ」であって、かえってそうした新製品がでなくなる方が怖いことなのです。新製品を開発するには大変な人手と労力や設備投資が必要です。もしメーカーがその製品を見捨てて自然消滅させたいのであれば新製品を開発せずにいればそれで終わりです。新製品が出るということはメーカーが「本気で続ける」ことの証明なのです。

それでは今回のNECの商品ラインを見てみましょう。

より買いやすい値段になった「シャトル」と今までのPCEngineと完全コンパチで市場から要望の強かったAV端子への接続がダイレクトにできる「コアグラフィックス」、そしてコンパチを保ちながら機能を高めた「スーパーグラフィックス」という構成を見て、なにか気がつきませんか？　そうです！すべて「現在のPCEngineのコンパチ」なのです。

「シャトル」は価格が安いので特に低年齢層のPCEngine人口を増加させることができるでしょうし、「コアグラフィックス」はコア構想を継続していくための中心となっていくマシンでしょう。「スーパーグラフィックス」もコンパチを保ちながら、どこまで機能を上げられるかに挑戦しているマシンだと思います。（もちろんスーパーグラフィックスにCD-ROM²が接続できるのは間違いありません。そのために現行のPCEngineとコンパチの拡張コネクターが装備されています）

どの機種も「現行PCEngine人口」を増加させるためのものです。ユーザーが増えれば増えるほど良質なソフトが供給され続けることになりますね。

もし新製品が「スーパーグラフィックス」だけであれば、現在のユーザーを見捨てる行為と思われてもしかたがありません。が、現行機種の幅を広げる「シャトル」と「コアグラ」を見れば、NECの「本気」が感じ取れると思います。

NECは日本の代表的企業らしく「コンパチな新製品」を供給してきました。5年後がとても楽しみになってきましたね。



月刊 PCメディアプレス
PC MEDIA PRESS

C&C プラザ

PCエンジンフェスティバル 大阪会場にも来ておくれ！

東京で開催されて大好評だった「PCエンジンフェスティバル」が大阪でも開催されるぞ。ニューハード・PCエンジンSGを体験する絶好のチャンスだよ。屋内のメインステージでは各社の新作ソフトでゲーム大会が行われる。ゲームで高得点をあげた人は豪華プレゼントがもらえるのだ。周辺機器を使ったカラオケ大会やお絵描き教室、新作ソフトが40本以上集まるデモプレイコーナーもあるから、ここへ来ればクリスマス～お正月の購入計画もバッチリ立てられるよ。C&Cプラザにはパソコン、ワープロ、家電の新製品も多数展示されてるから、家族づれで来ても大丈夫。先着300名にはプレゼントをあげちゃうそうだ。
日時：12月10日(日)午前10時～午後４時
会場：大阪ビジネスパークC&Cプラザ（JR大阪環状線京橋駅、大阪城公園駅、京阪京橋駅下車）

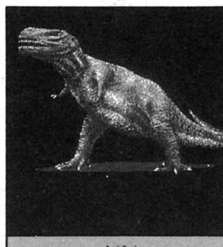


11・12東京会場は燃えていた

11月12日、日比谷シティ・C&Cプラザで開かれた「PCエンジンフェスティバル」には多数の御来場ありがとうございました。メディア・プレスもお知らせしたかいがあるというもんだ。スーパーグラフィックス体験もできたし、新作ソフトもプレイできたし、なかなか幸せな一日だった。ROM²アンプが発売されて、カラオケの人気も高かったね。そこで年末の必需品、NECアベニューのロムロムカラオケの曲目を紹介するよ。大阪会場で賞品を狙ってる人は今から練習だっ。

Vol 1（発売中 4800円）「MUGO・ん…色っぽい」「WAKUWAKUさせて」「TRUE LOVE」「TATTOO」「涙をみせないで」「愛が止まらない」「天使とYU－WAKU」「語りつぐ愛に」Vol 2（発売中 4800円）「北国の春」「襟裳岬」「人生いろいろ」「青葉城恋歌」「いい日旅立ち」「北酒場」「昴」「酒と泪と男と女」Vol 3（12月中旬発売 4800円）「Runner」「TRAIN-TRAIN」「キスしてほしい」「目を閉じておいでよ」「蠟人形の館」「マリオネット」「すてきな星空」「15の好奇心」Vol 4（1月中旬発売」「Vanity Angel」「Diamond」「ともだち」「17才」「スペシャルボーイフレンド」「Strawberry time」「Boys&Girls」「Return to My self」 Vol 5（平成２年１月下旬発売 価格未定）「スーダラ節」「無責任一代男」「さいざんすマンボ」「元祖ＩＥＫＩ吐くまで」「埼玉オリンピック音頭」「ウンジャラゲ」「正気のサタデーナイト」「イエローサブマリン音頭」

CD-ロムソフトにニューウェーブ


このような恐竜イラストが多数収録されているのだ。

次から次へと周辺機器が発売されるPCエンジン。ハードの話題ばかりが先行しているが、ハードの普及に伴なって、ソフトにも新しい動きが見られるぞ。そのひとつが３月にビクター音産から発売されるCDロムソフト「恐竜大図鑑」（価格未定）。ページめくり感覚の恐竜図鑑で、500枚ほどのイラストを使用、大きさや強さの順にベスト10の検索もできるそうだ。

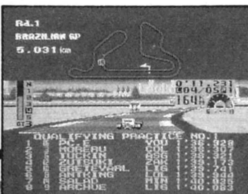
ROM²カラオケ
1. カラオケ
2. ゲーム
©1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.
✚キーで選択、Ⅰでスタート

また、同じくビクター音産から12月と１月にカラオケCDロムソフトが５点発売される。これらのソフトには、パーティーでの使用を考えて、ビンゴやカードゲームなど、パーティーゲームのソフトも内蔵している。第１集『すてきにスタンダード』（「リフレインが叫んでる」「いとしのエリー」など）、第2集『なっとくアイドル』（「パラダイス銀河」「夢の中へ」など）、第３集『やっぱしバンド』（「目を閉じておいでよ」「SUMMER GAME」など）、第４集『ちょいとおとな』（「とんぼ」「すき」など）、第５集『カラオケ幕の内』（「淋しい熱帯魚」「愛が止まらない」など）と、音楽ジャンルが分かれているのが大きな特徴だ。

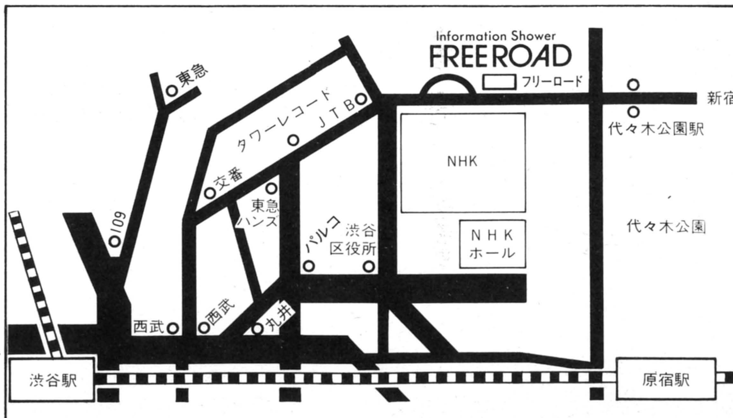
ヒューマン

クリスマス&新作発表会

メーカーの新作発表会というと、これまでは流通関係者や報道向けのものだったけど、ヒューマンさんがユーザー対象の新作発表会を開いてくれることになったぞ。その名も「ヒューマン新作発表会INクリスマス」。12月10日、午前10時から午後４時まで、渋谷のフリーロード（地図を見よ）で開催される。



当日は「ファイヤープロレス」をはじめ「F1トリプルバトル」「ダイナミック・サッカー（仮称）」、その他の未発表ソフトをプレイできるぞ。また、会場に設置された24分の1スケール、全長46メートルのコースでスロットカー・レーシングも楽しめる。さらに、クリスマス抽選会などプレゼントも盛りだくさんなのだ。



ハドソン「CD-ROM²シアター」全国174店で開催！

12月1日から20日にかけて、全国の百貨店や玩具店の店頭で「CD－ROM²」シアターが開催されるぞ。12月21日に発売されるハドソンの「イースI・II」をメインにCDロムソフトのビデオをデモプレイ。開催されるお店は下記の通り。ゲーム情報を先取りしたい人はどんどん足を運ぼう。

■北海道地区
札幌市　丸井今井札幌本店
札幌市　ヨークマツザカヤ
札幌市　札幌そごう
札幌市　Ｂｉｇｏｆｆ札幌店
旭川市　西武北海道旭川店
帯広市　藤丸
北見市　きたみ東急百貨店
恵庭市　ポプラ館恵み野店
函館市　ボウニモリヤ
苫小牧市　木馬館苫小牧店

■東北地区
青森市　カネ長武田玩具売場
青森市　ダックシティ丸光青森店
八戸市　三春屋玩具売場
八戸市　ダックシティ丸光八戸店
弘前市　イトーヨーカドー弘前店
仙台市　DJスタジオ西多賀店
仙台市　DJスタジオ長命ヶ岡店
仙台市　エンドーチェーン仙台駅前店
仙台市　ダイエー仙台店
仙台市　ビックロジャース
仙台市　マリオショップ
仙台市　ダックシティ丸光仙台店
登米郡迫町　DJスタジオ佐沼店
桃生郡矢本町　おもちゃのマーチ
秋田市　なかよしチャイルドセンター本店
秋田市　本金西武
秋田市　イトーヨーカドー秋田店
大曲市　ジョイランド
横手市　おもちゃのキング
山形市　松坂屋山形店
天童市　おもちゃとホビーの店ぽこたん
米沢市　花屋
盛岡市　DJスタジオ館向店
盛岡市　キリン堂
花巻市　宮川商店
水沢市　いわぶち本店
福島市　ざ・らんど
福島市　エビスヤ
福島市　ダックシティ丸光福島店
いわき市　キディランドいわき店
いわき市　大越おもちゃ
郡山市　うすい百貨店
相馬市　きんたろう
伊達郡保原町　高田商店

■関東地区
つくば市　つくば西武
高萩市　イトーヨーカドー高萩店
宇都宮市　イトーヨーカドー宇都宮店
大宮市　西武百貨店大宮店
大宮市　大宮高島屋
川越市　丸広百貨店川越店
久喜市　イトーヨーカドー久喜店
坂戸市　イトーヨーカドー坂戸店
春日部市　ロビンソン百貨店
千葉市　千葉そごう
市原市　さくらトイス市原店
柏市　柏いづつや
柏市　柏そごう
習志野市　イトーヨーカドー津田沼店
船橋市　西武百貨店船橋店
船橋市　ESP21
船橋市　ダイエーホームワールドララポート店
松戸市　松戸キディランド
東京都板橋区　おもちゃのヨシオカヤ
　葛飾区　金町丸興
　江東区　アカクラ
　品川区　ササヤ
　品川区　大井阪急
　渋谷区　西武百貨店渋谷店
　渋谷区　東急東横店
　渋谷区　東急本店
　渋谷区　キディランド原宿店
　新宿区　小田急百貨店
　新宿区　新宿伊勢丹百貨店
　新宿区　新宿京王百貨店
　墨田区　錦糸町西武玩具売場
　墨田区　SKストア
　世田谷区　玉川高島屋
　台東区　上野松坂屋
　中央区　銀座キンタロウ
　中央区　博品館TOYPARK
　千代田区　東京大丸
　千代田区　有楽町そごう
　千代田区　ヤマギワ・ホビー館
　豊島区　西武百貨店池袋店
　豊島区　池袋東急百貨店
　練馬区　忠実屋フランツ練馬店
　練馬区　光が丘西武
昭島市　イトーヨーカドーエスパ昭島店
立川市　キディランド立川店
多摩市　たまそごう
町田市　町田小田急
町田市　町田東急百貨店
武蔵野市　カナリヤ
武蔵野市　吉祥寺東急
横浜市　港南区　港南台高島屋
　戸塚区　ひろしや戸塚店
　中区　おもちゃのマリヤ
　中区　横浜松坂屋
　西区　ひろしや本店
　西区　ひろしやシャル店
　西区　横浜高島屋
　西区　横浜そごう
　緑区　たまプラザ東急
厚木市　さくらトイス本厚木店
厚木市　DAC厚木
厚木市　イトーヨーカドー厚木店

■北陸信越地区
松本市　イトーヨーカドー松本店
新潟市　新潟伊勢丹
新潟市　日野屋玩具店本店
新潟市　日野屋玩具店内野店
新津市　日野屋玩具店新津店
金沢市　名鉄丸越百貨店
福井市　ダルマヤ西武
富山市　富山西武

■東海地区
岐阜市　おもちゃのマーチ
美濃加茂市　おもちゃのエリザ森山店
藤枝市　一宝堂
名古屋市昭和区　一休さん御器所店
　千種区　レオ都通り店
　中区　松阪屋本店
　中区　名古屋三越栄本店
　中川区　ホビーショップツボイ
　中川区　おもちゃの宝島昭和橋店
　中村区　松阪屋名古屋駅店
　中村区　ポニーランドYOU&YOU
　西区　おもちゃのアリス
　瑞穂区　レオ瑞穂店
岡崎市　チャイルドランド・サカイ・レオ店
春日井市　ヤナガワ春日井店
刈谷市　おとわや・かりがね店
江南市　デンマーク江南店
豊明市　ドリームランド・アピタ豊明店
豊橋市　おもちゃのエンゼル広小路店
知多郡武豊町　松本玩具店
伊勢市　ダイコクヤ本店
鈴鹿市　赤ちゃんデパートヒロモリ
鈴鹿市　おもちゃのウシバ・ハンター店

■近畿地区
京都市上京区　おとぎの国ヨシダ
　北区　ミッキー玩具
　西京区　はしもとや
　山科区　ファミコンランド山科
大阪市旭区　くるみや
　阿倍野区　ペンギン
　北区　阪急百貨店
　北区　キディランド
　中央区　ナカヨシ虹の町
　中央区　心斎橋大丸
　平野区　ナカヨシ堂
　都島区　フジランド京橋
　都島区　ニシダヤ京橋店
堺市　おもっちゃマン・なかもず店
西条繳市　つるや
高槻市　高槻西武
寝屋川市　ファミコンクラブ香里店
寝屋川市　ミナミ玩具店
枚方市　マミー
八尾市　吉岡玩具
神戸市西区　キタオ
　中央区　星電パーツ
西宮市　さくらい

■中国四国地区
岡山市　岡山天満屋
米子市　米子やよい玩具売場
松山市　伊予鉄そごう
安芸市　おとぎ屋安芸店
香美郡土佐山田町　おとぎ屋山田店

■九州地区
福岡市中央区　エンゼルユーテク店
　中央区　モダンヤ玩具ショッパーズ店
　中央区　エンゼルショッパーズ店
久留米市　ぴーこっく本店
佐世保市　佐世保玉屋
熊本市　ポレエル安田
大分市　大分トキハ百貨店
別府市　なにわ堂別府やよい銀天街店
宮崎市　宮崎寿屋

※「ガンヘッド」IN広島ゲーム大会のお知らせ…12月3日(日)NTT広島基町ビル(広島そごう隣り)にて。参加者は当日午前10時にイベントタウン入口に集合のこと。豪華賞品あり。

今月の新譜なのだ！

光栄オリジナルBGM集　歴史三部作

ファミコンにも移植された光栄の歴史シミュレーション「信長の野望・全国版」「三國志」「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」を、パソコン版のオリジナル音で全曲収録したアルバムだ。各ゲームの主要な曲をシンセサイザーで演奏したグレード・アップ・バージョン・メドレーも収録。光栄ファンにとっては価値ある一枚なのだ。　CD2781円　光栄

ダライアスII

おぉっ、これは安い！　タイトーが誇る超強力ゲーム「ダライアスII」と「ナイトストライカー」を収録した2枚組のCDだぞ。演奏はおなじみのタイトーサウンドチーム“ZUNTATA”。CDはアレンジ・バージョンとオリジナル・バージョンで分かれているのだ。「ダライアスII　メインテーマ」はボーカル入りでアレンジ。CD3200円　ポニーキャニオン

テトリミックス

全国一千万のテトリストのみな様、お待たせいたしました。「テトリス」(セガ・アーケード版)のゲーム・ミュージックをオリジナル音で収録したCDミニアルバムがついに発売されてしまったのだ。オリジナル・バージョンに加えて、ディスコっぽくアレンジした「ダンスミックス」バージョンも収録してあるのだよ。　CD1500円　ポニーキャニオン

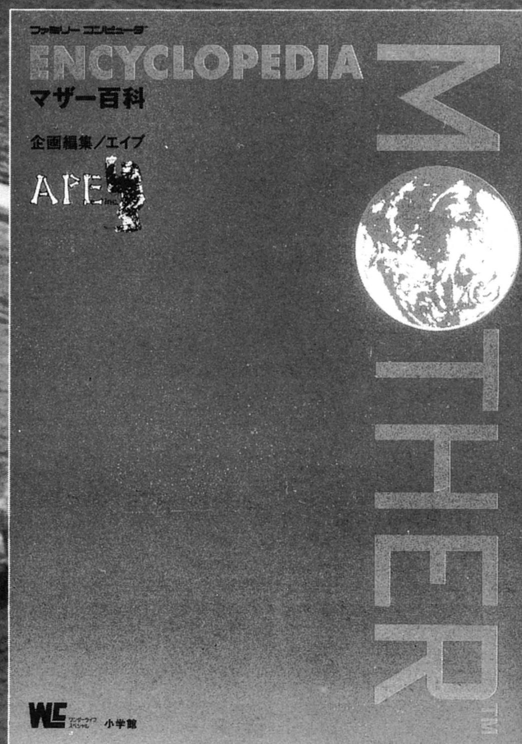
ブライ全曲集

パソコンゲーム「BURAI」のゲーム・ミュージック全31曲を収録した大作なのだ。このアルバムでは新しい試みとして、曲順を好きな順序に並べかえて聞くプログラムモードのために、曲順を構成したプログラム集がついている。これで勇士ごとのゲームの流れを再現でき、ゆっくりイベントの思い出にひたれるのだ。　CD2472円　ポリスター

WC ワンダーライフスペシャル

マザーの楽しさが、ますます深くなる。

みんなに人気のファミコンゲーム「マザー」についていろいろわかる「マザー百科」。こいつは、世間によくある攻略本とはわけが違う。



企画・編集／糸井重里・APE

マザーの決定版BOOK小学館より

ENCYCLOPEDIA MOTHER
マザー百科

- 引き出しMAP＋マザーズデイ新聞
- 高橋源一郎、いとうせいこう、泉麻人…など有名人がマザーを語る
- イントロダクションフォト＆ストーリー

好評発売中 定価780円（税込）

これさえあれば、必ず攻略できる。



- 簡単攻略の手助けになるイベントフローチャート
- 全P・S・I（超能力）、アイテム、モンスターカタログ
- 超ワイド引き出しマップ
- 独占！糸井重里Q＆A

MOTHER
マザー攻略ガイドブック

好評発売中
- 定価400円（税込）

小学館

失われし古代王国の悲劇が
今また、エステリアで
繰り返されようとしている……

イース I・II
冒険ガイド

ハドソン／12月21日発売／7800円 

呪われた王国エステリアでくり広げられる、アドルの冒険物語、イース。草原、神殿、廃坑、塔など、さまざまな場所で、聖なる戦いが展開される。今月は、その序盤部分を詳しく紹介！まだ冒険は始まったばかりだぞ!!

©1989 HUDSON SOFT ©FALCOM



Ancient Ys Vanished

呪われた国"エステリア"でアドルの

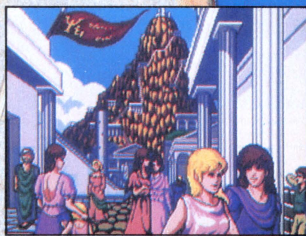
失われた王国"イース"—STORY1

伝説は語る。イース…。かつて、この地上に栄華を誇った理想郷。イースは２人の女神と６人の神官によって統治され、強大な力を秘めた金属により、繁栄を極めた。神官は人々に敬われ、その統治は公平無私であった。美しい女神は宝とうたわれ、吟遊詩人の主題であった。イースの繁栄は、永遠に続くと思われた。

しかも、イース誕生とともに作られた、黒い真珠と呼ばれる魔法の玉は、人々に多くの恵みをもたらした。だが、同時に恐るべき魔力を持った、邪悪な魔族をも生み出してしまったのである。暴虐の嵐が荒れ狂い、イースは一夜にして滅亡の危機に瀕した。その時、２人の女神と６人の神官達は、最後の力を振り絞って、サルモンの神殿を天空高く昇らせた。

それから７００年の長きにわたって、伝説は沈黙を守りつづけてきた。神殿が消え、２人の女神が消え、やがて魔族も姿を消した。
——そして今、再び伝説は語り始める。新たなイースを…。







アドルの旅は今、始

アドル＝クリスティン。今をさかのぼること千数百年前、エレシア大陸の西端、エウロペ地方の北東に位置する、名も知れぬ山村に生まれた冒険家。子供の頃から快活で、何にでも興味を示す好奇心旺盛な若者であった。だが、ある日彼の村に立ち寄った旅人との出会いが、自らも冒険の旅に出るきっかけとなる。そして彼は、行く先々で起こった出来事を「冒険日誌」なるものに記し、後世に残していった。これから繰り広げられる冒険談は、その記念すべき第１冊目『失われし古代王国』を、ゲーム化したものである。今や大海の底に眠るとうたわれる国、エステリア。ここから冒険は始まる。





冒険が始まる













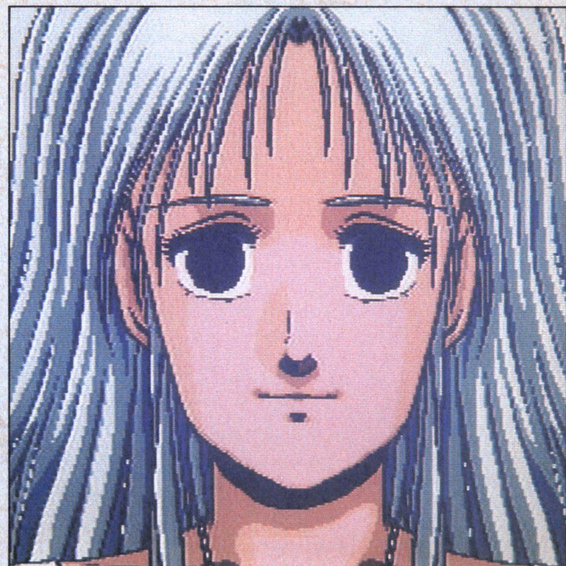
まる——STORY 2

アドルが呪われた王国「エステリア」の噂を聞いたのは3週間程前のことだった。以前から、ドラゴンとの戦いや、秘宝の隠された城での冒険などを、夢見て旅をしていたアドルにとって、それは願ってもない話だ。アドルはさっそくエステリアへと冒険の旅に出た…。

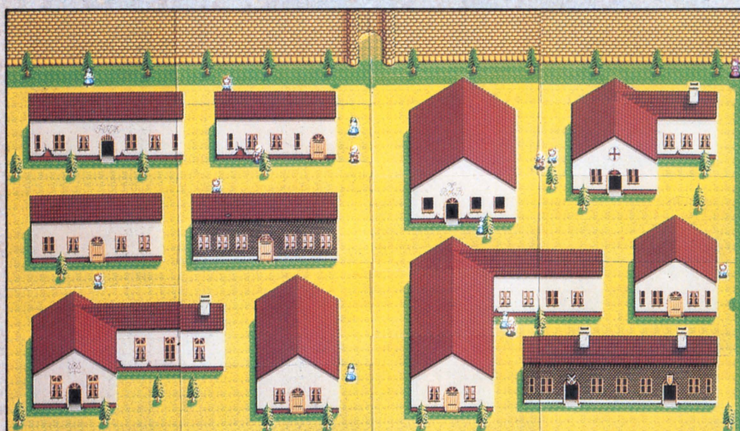
バルバドとミネアを結ぶ道を、北へ進むこと30分。アドルの目の前に高さ10メライ、四方を取り囲む城壁が現われた。それこそ砦の町ミネアであった。とにかく、今日からはここがアドルの新しい出発点となるのである。そしてアドルは町の中に入った。これから始まる冒険に、期待を膨らませながら…。



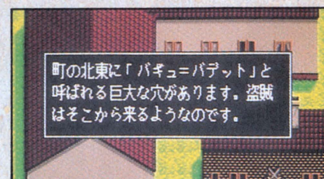




冒険のSTART地点 ミネアの町





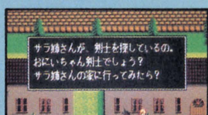


冒険のスタート地点となる「ミネアの町」。道行く人や、お店など、町中はとてもにぎやか。町を歩く人からは、魔物のこと、盗賊のこと、そしてイースのことなどが聞ける。もしも今、町の人々の話が役に立ちそうになくても、いずれ必ず役に立つ時が来る。しっかり覚えておこう。また、ドアの開いてる所は、中に入ることができる。武器の店、防具の店など建物の中はさまざまだが、詳しくは下に書いてあるのでそこを読んでみよう。

1 占いの店「サラ」



▲ゲームが始まってすぐここに来ても、ぜんぜんアドルを相手にしてくれない。



◀町では、こんな話が聞ける。さっそく行ってみよう。

▶サラの言うとおり剣士の装備をしてから訪ねよう。

アドルが、このエステリアで冒険を始めるきっかけとなる場所だ。店の中に入ると、そこには1人の美しい女性が座っている。彼女は占い師のサラ。といっても占いではなく、アドルに頼みごとをしてくるんだ。どうやら彼女は剣士を探しているらしいんだけど…。

2 防具の店「ディオス」



▲ここでは、鎧と盾の2種類の防具をいっしょに売っているんだ。

この店のメニューは右の表の通り。ただし、SILVER−ARMORと、SILVER−SHIELDは、実際には売っていないので要注意。

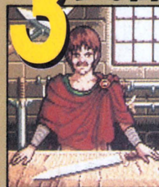
ARMOR

CHAIN-MAIL	400G
PLATE-MAIL	2000G
REFLEX	5000G
SILVER-ARMOR	売り切れ

SHIELD

SMALL-SHIELD	700G
MIDDLE-SHIELD	2000G
LARGE-SHIELD	6000G
SILVER-SHIELD	盗まれた

3 武器の店「ロゼッティ」



SWORD

SHORT-SWORD	500G
LONG-SWORD	2000G
TALWARL	5000G

ここで売っているのは、店のオヤジ自慢の剣ばかり。どれもバツグンの切れ味だ。でも最初に買うのはやはり、SHORT−SWORDがいいだろう。短く、使いやすいので、初心者でもかんたんに扱えるぞ。

4 取引所「ビム」



ほりだし物

サファイアの指輪	1000G
WING	2000G
MIRROR	1000G
SILVER-ARMOR	？

ここでは、掘り出し物を買ったり、アドルの持っているものを売ったりできる。長旅に出るときは、WINGとMIRRORをぜひ買っていこう。また、ルビー、ネックレス、金の台座を手に入れたら、ここに売りにこよう。

5 クラーゼの病院



かわいい看護婦さんが、アドルを手厚くむかえてくれる。「傷を治したい」を選ぶと、50GOLDかけてHPを10回復してくれる。ただ、町や村、草原などでじっとしていればHPは回復するから、わざわざここでGOLDを使うことはない。また「薬を買いたい」を選ぶと、HPを一瞬の内に完全回復する薬（ヒールポーション）を買うことができる。これはぜひとも買っておこう。

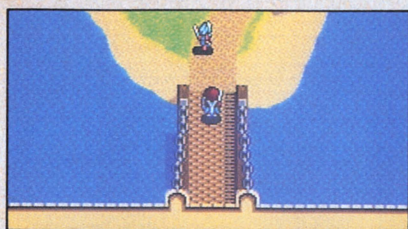
◀治療は、院長先生のクラーゼさんがする。

6 オーマンの酒場



ちょっと恐そうなバーテン、オーマンがやっている店。酒場といえば、雰囲気からも判るように、情報収集をする場所だ。ここには、バーテンのオーマン、筋肉質の男、片目の男の3人がいる。どの人も、恐そうな顔をしているけれど、勇気を出して話しかけてみよう。あんまり関係のないような話かもしれないが、思わぬ所で「酒場で言っていたのはこのことだったのか！」、と判る大事な話があるかもしれない。ここでの会話は、しっかりメモしておこう。

草原をこえてゼピック村へ……



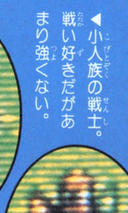
ミネアの町で、ちゃんと情報収集した人なら、次なる目的地がどこだか判るよね。そう、ゼピック村だ。でも、ここに行くには魔物のうようよいる草原をこえなくてはいけない。しっかり装備を固めて戦わないとすぐに死んでしまう。最低でも、SHORT－SWORDとCHAIN－MAILの2つは買っておこう。あとは、君の腕次第でゼピック村へたどり着けるかどうかは決まるぞ。

モンスター紹介

ここでは、草原で登場するモンスターを大紹介するぞ。それぞれの特徴は、下を見てもらえば判ると思うけど、特にリーボルとは注意して戦おう。



◀小人族の戦士。戦い好きだがあまり強くない。

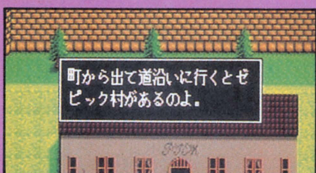


▶かしの木の化け物でこん棒を持っている。



▲犬狼や猛狼と呼ばれ、恐れられている。

道に沿ってゼピック村へ……



▲ミネアの町で、ゼピック村へ行くためのヒントが聞けるのだ。

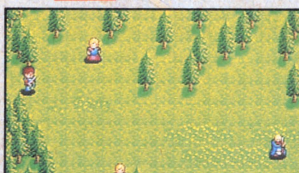
1歩ミネアの町から出ると、町の人が言っていた道がある。この道に沿って、ひたすら進んで行けば、ゼピック村にたどり着くはずだ。橋をこえて森の中に入ると、奥の方にゼピック村への入口を見つけることができるだろう。



▲ミネアの町を出発してから道に沿って橋を越えると。

▲普通に通ったら判らないような所に入口があるんだ。

ゼピック村



ミネアの町と比べると、建物も少なく簡素な村だ。村の左上に村長の家、右下にはジェバの家がある。ここへは何度も来ることになるので、しっかり場所を覚えよう。さらに、村の右上の方に、神殿へと続く、山道への入口があるぞ。　また、村の人からは貴重な情報が聞けることも。くれぐれも聞きもらしのないように。

ジェバの家



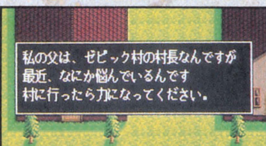
▲ジェバは、ミネアの町にいたサラのおばなのだ。

もしキミが、ミネアの町でサラの店によってないなら、ジェバの家に行ってもすぐ追い払われてしまうだろう。もし、追い払われてしまったら、サラの店に行って、彼女の話を聞いてこよう。そうすれば、ジェバはきみと話してくれるだろう。そして、「神殿の鍵」という、とても大事なアイテムをくれるはずだ。

村長の家



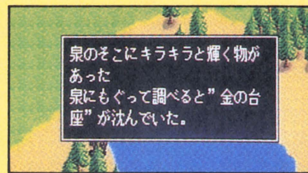
▲彼が、ゼピック村の村長。何やら悩みを抱えているようだ。



◀ミネアの町で、村長さんの娘から話が聞けるんだ。

村長の家に入ると、アドルに助けを求めてくる。何と、村の象徴の「銀の鈴」が、盗賊に盗まれたというのだ。剣士としては、断るわけにはいかない。ここはもちろん引き受けてあげよう。

こ〜んなイベントもあるぞ



▲草原にある泉で、金の台座を手に入れた。さっそく売りに行こう。

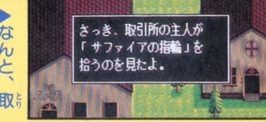
イースには、ボスキャラを倒すといったような、必ずしなくちゃいけないイベントの他に、クリアに関係のないものもたくさんある。ここではその中の、2つのイベントを紹介しよう。

左上の写真は、金の台座を手にいれたところ。これをミネアの町の、取引所でGOLDに換えて、もうけるわけだ。

右の2枚の写真は、ミネアの町の酒場で困っている、片目の男を助ける、というもの。人助けは剣士の基本だぞ。



◀サファイアの指輪を、なくしてこまっているらしい。



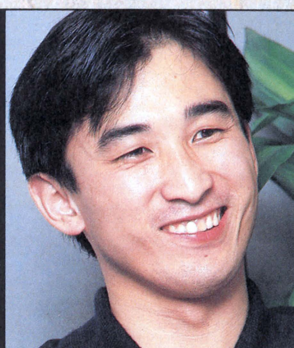
▶なんと、取引所で指輪が売られているではないか。

MAKING Of Ys—今まで発売



ハドソン札幌技術 松永智史さん

イースの開発では、おもにプロデューサー的な役割で参加。"若いカの会"の若衆頭として、開発チームの若者たちを仕切っていたとかいないとか…。



イース完成を記念して、ハドソンの松永さんにイースが、どのようにして作られたのかを、語ってもらった。制作中の苦労話やエピソード、知られざる開発秘話なんかもたっくさん聞けたぞ。それではMAKING Of Ysの始まりぃ！

僕たちもイースが好きなんです

本誌：開発はいつ頃から始まったんですか？

松永氏（以下敬称省略）：企画は前からあったんですが、実際に動きだしたのは4月ごろです。

本誌：発売が12月ですから、約8カ月間で完成したということですね。

松永：そうですね。で、イースを移植するということで、原作のパソコン版をプレイしたんですよ。そしたら僕もイースがすごく好きになっちゃった。それで、さっそく「イースを作った人に会いたい！」と思って、日本ファルコムさんと打ち合わせをしたんです。それがちょうど4月ごろですね。

本誌：開発は何人くらいでやっていたんですか。

松永：中心になってやっていたのは8人位です。ただ、1枚だけ絵を書いてもらった人や、声優さんなんかを入れると50人近くになります。



▼いろいろな質問に、1つ1つ真剣に答えてくれた松永さん。どうもありがとうございました。

目標はあくまで完全移植!!

本誌：イースは色々な機種に移植されましたが、PC版はどんな所に気を使いましたか？

松永：まず第一に、完全移植ということが大前提でしたね。原作の持っている魅力を損なわないために、内容的なアレンジは一切してません。

本誌：じゃあ、パソコン版と全く同じ？

松永：内容は同じです。ただ原作が2つのゲームに別れていたんで、ゲームのシステムやバランス、ストーリーの矛盾等の、問題を解決するために、いい意味でのアレンジはしてありますよ。

本誌：具体的に言うとどのへんですか？

松永：まず経験値ですね。原作の場合、IIは経験値0から始まりますよね。だけど、PC版の場合1つのゲームなので、最初の経験値稼ぎは、Iで1度やるわけですよね。なのに、IIでまた同じ事（経験値稼ぎ）をするのはめんどくさい。そこで、Iで稼いだ経験値をIIに引き継いだわけです。

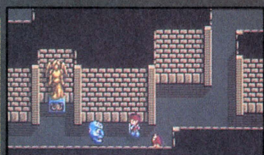
本誌：より遊びやすくということですね。

松永：そうなんです、ビジュアルシーンなんかも、原作にはなかったものですよね。これを見ると、（ゲームを）やる気にさせてくれるんですよね。（笑）

本誌：僕（記者）も、始めて見た時はすごく驚きましたよ。

松永：そう、オープニングで驚いて、ゲームをして驚いて、またインターミッションで驚く。PC版イースは驚きの連続ですね（笑）。

イース攻略の5大ポイント



イースが、いくらストーリー重視のRPGといっても、アクションRPGであることにかわりはない。戦闘のコツをつかんでおけば、スムーズにゲームが進み、何回も同じ所をやりなおす必要はなくなる。

ここでは、そんな事のないように、戦闘面でのちょっとしたテクニックを紹介。

1 戦い方を考えよう！



▲敵とぶつかるときは、半キャラ分ずれて。



▲敵を木にひっかければ、安心して体力回復できる。

まずは、戦闘の基本戦術。みんなもう知ってると思うけど、イースの戦闘は敵とぶつかって行われる。でも、だからといって、真正面からぶつかっていったのでは、やられてしまうこともある。（やられないときもあるけど）そこで、ちょっとしたテクが重要になってくるワケ。上の2つは、代表的なものだから、ぜひマスターしよう。

2 装備を忘れずに！

せっかく武器を買っても、装備しなくちゃ何の役にも立たない。イースの場合、見た目で装備してるかどうかが判るから、よく注意して！

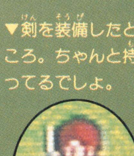


▲この画面（EQUIPMENT）で装備しよう。



▲これはまだ、何も装備していないアドルだ。

▼剣を装備したところ。ちゃんと持ってるでしょ。



▲剣と盾を装備したところ。これで戦闘準備OKだ。

された中で1番いいイースにしたい

こだわりがゲームをオモシロくする！

本誌：開発中に、何かおもしろいエピソードがあったら、教えてください。
松永：おもしろいかどうか判らないけど…。開発が進むにつれて、デザイナーが無口になっていくんですよ。
本誌：えっ、どうしてですか？
松永：「ここは動かした方がいいんじゃない」とか、「ここ絶対回した方がいい」なんて口を出すと、「じゃあそこんとこ、そんな感じに描き直しといて」とか言って、自分にはね返ってくるんですよ。（笑）
本誌：それじゃあ本当に、下手なこと言えないですねぇ。でも、それだけゲームに対してこだわりがあるから、おもしろくなるんですね。
松永：そうかも知れないですね。没になった絵だけで、もう1本ゲームが作れちゃうくらいですから（笑）。
本誌：それはすごい！　じゃあやはり、イースの1番の見所はビジュアルシーンですか？
松永：そうですね。だけどそれは、絵がきれいとか動きが凄いというだけでなく、あれだけ長いビジュアルシーンを、途中で一度も読み込まない、という点を含めてですね。
本誌：確かに、途中で読み込まれちゃ、せっかくのビジュアルシーンがだいなしですよね。
松永：でも本当は、もっといろいろあるんですよ。多重スクロールとか、データの圧縮の率とか。今までCD−ROMで言われてきたこと、例えば、天外魔境で言われたスケールの大きさとか、コブラでのビジュアルシーンの美しさが、全てイースの中に入ってるんです。
本誌：まさに、CD−ROMの決定版ですね。

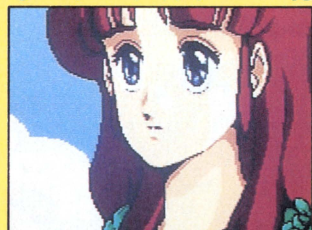


▲話がはずんでいくうちに、思わずからだ全体でのリキの入った説明。いろんなおもしろい話が聞けたぞ。

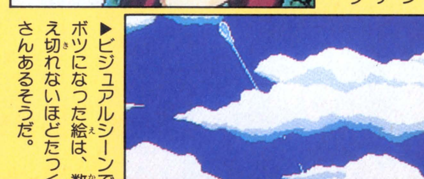
必ず後悔はさせない！

本誌：開発中、一番苦労した点は？
松永：やっぱりデバッグですかねぇ。うち（ハドソン）に、今年入った新人5人が主にやっていたんですが、すごいんですよ。1歩動くたびにセーブとか、1歩動くたびにアイテムを使うとか平気でやっちゃう。
本誌：す、すごいですねぇ。
松永：まぁ、仕事ですからねぇ。でももっとすごいのが、1日中デバッグしてる彼らが、イースが発売されたら買うって言ってるんですよ。それほど好きなんですよ、イースが。
本誌：本当にすごい方達ですねぇ。
松永：本当、すごいんです。ビジュアルシーンなんか、仕事に関係なしで毎日何十回も見ているんですから。みんなからは“若い力の会”なんて呼ばれてますけど（笑）。まあ、それくらい気合を入れて作ったソフトですから、買ってくれた人には、必ず後悔はさせない、すばらしいイースになったと思います。

●ビジュアルシーンは凄い！



◀イースのビジュアルシーンは、カードゲームのようにデータを圧縮しているからアクセスなしですむんだ。



▶ビジュアルシーンでボツになった絵は、数え切れないほどたっくさんあるそうだ。

●驚異の多重スクロール！



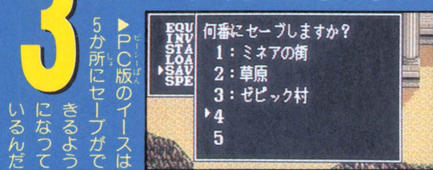
◀パッと見ただけでは、スクロールが何重か判らないほどだ。

CD-ROMの容量をフルに！



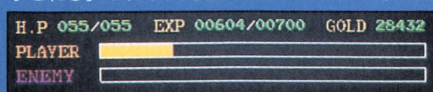
◀細かい絵が描けるのも、データ量の多さのおかげ。540メガバイトをほとんど使いきったってのもすごいよね。

3 セーブはこまめに



▶PC版のイースは、5か所にセーブができるようになっているんだ。

いくら戦いがうまくなったからといって、セーブをおこたっていると、必ず後悔することになる。まあ、これはどのゲームにも言えることなんだけどね。イースのセーブは5か所までできて、画面にはセーブした場所とその時のHPとEXPが表示される。これなら間違ってセーブしなくてすむ。



▲緑色の数値はカーソルが示すデータのHPやEXP。

4 相手の強さを知ろう

イースのような、アクションRPGの場合、敵と戦わなくても先へ進めてしまうことがある。だからといって、敵と戦わずに先へ行っても、強い敵に捕まってしまえばそれまでだ。だからこそ、敵の強さを知って自分にはどの程度の敵と戦うのが、ちょうどいいのか、ということが大事なんだ。自分の強さと敵の強さを見極めて、うまく経験値を稼ぎながら先へ行こう。とは言ったものの、どうやって敵の強さを見極めるか。答えはかんたん。自分のHPの下にあるバーを見れば、すぐに判るぞ。



▲敵のHPが自分より高い場合は、強くなってから戦おう。

5 経験値はここでかせげ！



▶草原の橋を渡った右側で、リーボルを倒していれば、すぐたまる。

RPGと切っても切れない関係の経験値稼ぎ。楽しくもあり、苦しい部分でもある。でもやっぱり苦しい部分のほうが大きいのか、出来るだけかんたんに済ませたいと思いがちだ。そこで、どの場所で稼ぐのが効率がいいか、上の写真を見て覚えておいてね。



▼神殿内には、稼ぐのに最適な敵がたくさん。

～イースIIの世界を大公開～

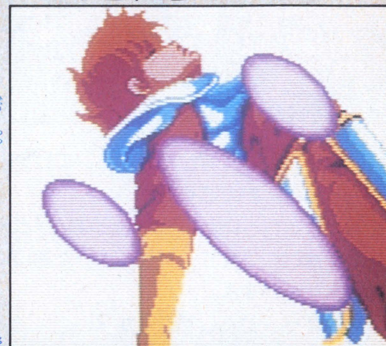




▲光に包まれているアドル。ここはどこで、いったいこれから、どうなるのか？



▲雲の中から突然、何か判らないが、白い物体が飛び出してきた。

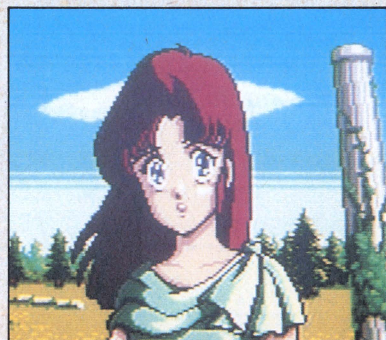


▲これも、光に包まれたアドル。どうやら宙に浮いているらしい？

お待ちかね、イースII情報をお届けするぞ。物語はさらに盛り上って、いよいよイース伝説もクライマックスへと突入！ IとIIの間には、インターミッション（IとIIを無理なくつなげるために設定されたビジュアルシーン）もあって、ますますストーリーは盛り上がっていく。これからのアドルの冒険から目がはなせないね。

上の写真が、インターミッションの画面だ。グラフィック、動き、BGMの、どれをとっても今まであったビジュアルシーンを凌駕する、迫力をもっている。これはぜひ、じかにキミの目で確かめてほしい。きっとキミの想像をはるかに超えるできになっているハズだ。

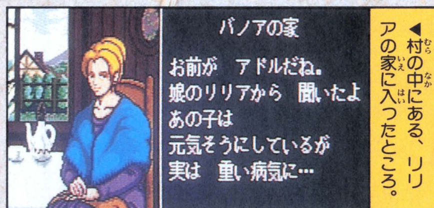
そして、ついに後半の始まり。冒険は、ランスの村から始まる。ここで、剣や防具などの装備をそろえよう。村の人から情報を集めるのも忘れずに。それから…っとと、今月はここまで。詳しくは、次号のイース別冊付録でどーんと紹介するから、期待して待っててね。



▲彼女はイースIIのヒロイン、リリア。おとなしそうだが、けっこう行動力もある。



▲イースIIのスタート地点、ランスの村だ。



▲村の中にある、リリアの家に入ったところ。



▲村の外にある廃墟。モンスターたちでいっぱい。



▲地下廃坑の中にある、聖域の1つ。



さらに詳しい情報を知りたい人は次号別冊付録を待て！

6大魔法紹介

イースIとIIの1番の違いは、IIには魔法があるということだろう。そこで、IIに登場する6つの魔法を紹介しよう。

●ファイヤー



▲火の玉を出し、敵にダメージを与える攻撃魔法。

●ライト



▲今まで見えなかったものが見えるようになる。

●リターン



▲行ったことのある村などに一瞬で戻れる魔法。

●テレパシー



▲この魔法を使うと、伝説の神獣ルーになれるという。

●タイムストップ



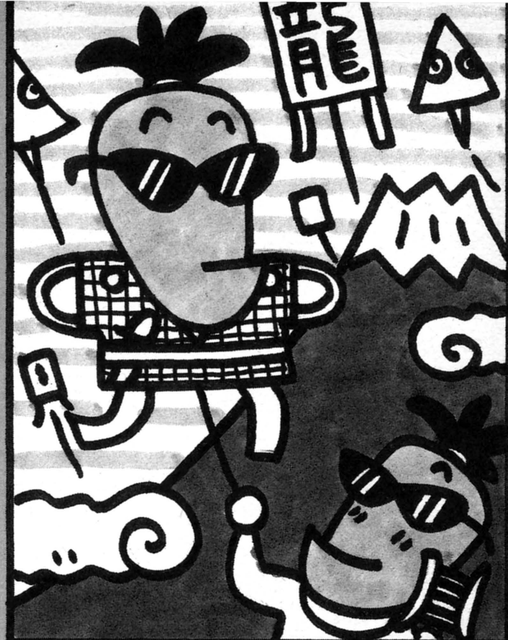
▲これを使うと、敵が死んだように動かなくなる。

●シールド



▲この魔法を使うと、強いパワーが備わるというが…。

ニンジン倶楽部



東欧諸国に押しよせた自由化の波、創刊1周年を迎えた本誌の誌面刷新……と世界は大きく変わりつつある。この激動の時代に、変わらないのはサザエさんの髪型とこのニンジン倶楽部だけなのかっ⁉

♪アベボセボレ〜……（ほら、ワインのCFでやってるあの歌だ。こうゆう風に聞こえるんだからしょうがないだろ）というわけで、外国の曲にも強いことをはからずも露呈してしまった私が館長である。

●長野県／AKIRA
『♪も〜イースⅡ寝ると、お正月ぅ〜』

そこで今月は、いまやすっかり年末の恒例となった第8回年忘れコピー歌謡の祭典をおおくりしたい（ちなみに本誌は今号で創刊1周年である）。ではまず軽〜く、この曲から……。

●福岡県／ムビムビ
『♪涙のリクイース、最期のリクイース……』

●大阪府／まっくろくろすけ
『♪踊りに行こーよ
青い海のもと一へ、ゴーバン！』

ザ・タイガースの歌だ。“そのま〜んまやないけ！”と本人も恥じ入ってるようだ。
それっ、もう1本“イース”ネタだ！

●千葉県／クラレンス
『♪勝ってくるぞと、イースぁましくぅ〜』

オイオイ……。
ではお口直しに“憩コピー界の阿久悠”（と館長がひそかに名づけた）安藤の作品！

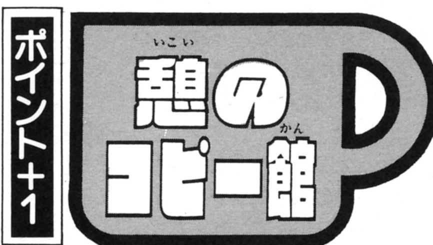
●千葉県／安藤充謙
『♪私待〜つわ、いつまでも待〜つわ
たとえあなたがクリームいてくれなくても〜』
『♪夢の中へ、夢の中へ
行ってみタイトー思いませんか〜』

少し若向きになった。他にこんにゃのもある。

●大阪府／ゴルゴ波平
『♪キミ〜にもUPL（見え〜る）
ウ〜ルトラの星〜……』

●山口県／サラまんだむ
『♪だけど涙が出ちゃう
だっておんナムコだもの……』

“アタックNo.1の歌だよ”そ、そうか……。



●愛媛県／CAR-2
『♪D・E・C・O恋したってい〜じゃない
アップトゥーデイトな恋をフーフー……』

お、曲がナウくなった！……と思ったら、

●群馬県／よくR-TYPE
『♪伊代はまだ、獣王記だ一から〜……』

これは松本伊代が16才の時の歌だぜ——。

●愛知県／智之助
『♪ふサリオ〜、夕闇が〜包むこの窓辺に…』

この歌がヒットしたのは、館長がまだ……の頃だった——と、そ〜んなに古いっ！
かと思えば演歌だってちゃ〜んとあるし、

●福岡県／アサルト本田
『♪アフタバーナーよね、おバカさんよね…』

外国の曲も。まるでミュージックフェアみたい。

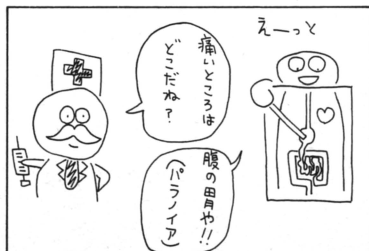
●愛知県／G・RANMA
『♪サイバーナイト has ロム and land イース dark…（曲は“stand by me”だ）』

●愛知県／Mr.A
『♪サリオ〜なら、サリオな〜ら……』

お、そろそろお別れの時間が近づいてきた。

●広島県／はじけるK
『♪バルンバババンバンバン、歯みがけよ〜』

来月はまたちゃんとやるぞ（どこがだよっ！）。



●滋賀県／くんち
まさに名匠と呼ぶにふさわしい軽いタッチ、軽いノリ……。



●愛知県／たじまる
このハガキを館長はクリスマスカードとして受けとった！



●群馬県／よくR-TYPE
中嶋は来年からティレルだが照れないでがんばってほしい。



ポイント＋2

家のおばあちゃんに教わった、カゼによく効く薬草治療をお教えしよう。まず、ネギ、しょうが、ウメボシ、ニンニク、タマネギを用意する。のどが痛い時は〝ネギの白い所をきざみ、ガーゼにくるんでのどにまいて寝る〟。で熱を下げる時は〝しょうがをおろして、お湯に入れ、ウメボシをかじりながら飲む〟。また、体力をつける時は（カゼばかりじゃなく、夏バテにも効くよ）〝生ニンニクにみそをつけて、2つぶくらいバリバリ食べる〟。そしてとどめに、ぐっすり眠るために〝タマネギをきざんで枕もとに置いて寝る〟――以上です。

ちなみに、僕はこの方法で39度もの熱を、ものの半日ほどで治しました。試してみて下さい。

（山形県／あうお）

確かにおばあちゃんの知恵はあなどれない。かつて私もおばあちゃんに〝夜にツメを切ると不吉なことが起こる〟と言われながら、夜ツメを切ろうとして、寝ぼけてツメキリとまちがえホッチキスで指をはさんでしまったことがある。

このおばあちゃんのすすめで、私はこれまでラッキョウを用いてカゼに対処してきた。鼻の穴にラッキョウをつめて、カゼさんさいなラッキョと唱えるものだが、これはあまり効果がなかったようだ。これからはキミの方法を試してみよう。読者諸君もいかがかな？

エンジンGPは、CD-ROM²を持っていても参加していいんでしょうか？

（宮城県／大魔司教）

別にかまわないよ〜ん。景品の豪華な粗品がアレだとも知らずに、粗品めあてに投稿してくる読者も多いことだし……「まだニンジン倶楽部に1度も掲載されてない人に教えてあげよう。例の粗品だが、もう4回もその中身が変わっている！　しかも、どんどん貧しくなっているんだぜっ！」（広島県／はじけるK）……お、はじけるK！　余計なこと言うなよなぁ。黙ってりゃわからないんだから……あ、僕がキミのハガキを採用しなきゃよかったのか！――というわけで大魔司教くんの質問に戻る。かくのごとく景品めあてじゃなくても、おハガキをくだされば担当（私のことね）のオトンマな話が聞けるってわけです。だから参加歓迎（そういえば、メタル½もCD-ROM²買ったってお便りがきてたな）。でも、他のCD-ROM²を持ってない読者からうらまれても知りませんけどね。

CD-ROM²システムは辞典や電子出版など、ゲーム以外でも勉強にも役立つんだよー。すごいんだよー！……と泣きついて、やっと買ってもらうことができた。でも今はゲームばかり。早く辞典や地図のCD-ROMを出して下さーい！

（愛知県／曽我潤一朗）

ひそかに計画はあるらしいんだけどね。とりあえずは本誌でも紹介している、CD-ROMジャーナル（仮）というのが具体化した。ま、これも勉強にはあまり役立たないけど、これを機に電子出版の分野も活動が活発になってくるかもしれない。それまでは『弁慶外伝』（これはカードだけどね）で漢字の勉強でもしていてチョ。

私はCD-ROM²を買うために、お金をずっと貯めてきました。しかしスーパーグラフィックスが出たので、どちらを買おうか迷っています。どちらにしたらいいのでしょうか――？

（大阪府／下倉剛史）

今月号のPCエンジン・プラス（P.51）でニューハードの特集をやってるので、そちらを読んで参考にしてね。ひと言つけ加えるなら、スーパーグラフィックスはより高度なパフォーマンスを求める、マニアックなゲームファン向きのようだ。一方、CD-ROM²はコア構想に基づいた周辺機器のひとつでもあり、先にも書いたように電子出版など、ゲーム以外にもその可能性、利用範囲は広いと言えるんじゃないかな。どちらも決して安いマシンじゃない。だからそれぞれのマシンの特徴、可能性などを見きわめ、キミの利用目的をよく考えて決めちゃって下さい。

ボクはお母さんにないしょでPCエンジンを買ってしまったので、この場を借りてあやまらせてもらいます。お母さんごめんなさい。

（佐賀県／オーケートミー）

お母さん、読んでますか？　まったくおたくの息子さんったら……！　でも次のテストでクラスでトップを取ると言ってますので、カンベンして下さい……あ、そんなことキミはひと言も言ってないか……。

本屋で、この月刊PCエンジンが週刊誌のコーナーに置いてあった。これは実話です。ちゃんとしてよね。

（京都府／広瀬亮彦）

週刊プレイボーイとまちがえて本誌を買うやつがいるんじゃないか、と思ってわざと置いたんじゃないのかな（そんなやつぁいねぇよ／）。

ボクは初投稿にして、このコーナーに採用されるヒケツがわかりました。それは…「おもしろければ良い」ということです。

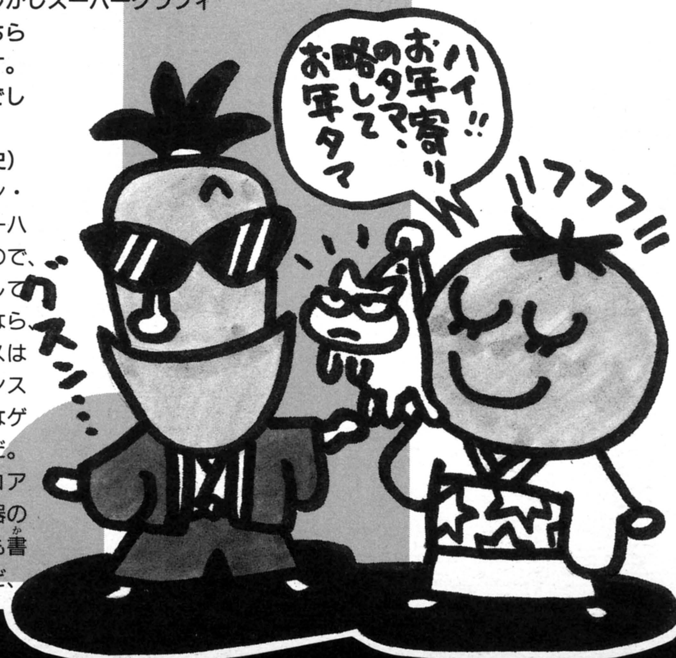
（秋田県／中犬八十）

バレちゃしょうがねぇや、その通りです。

ぼくは今、うでを骨折しています。ぼくのハガキが載っているかと思い、痛みをこらえながら12月号を買いに行きました。ところが、載ってな〜いじゃありませんか……イテッ！

（北海道／近藤　聡）

そ、そうか……。担当は、みんなのハガキをできるだけ載せるよう、骨を折っている……ぞ。

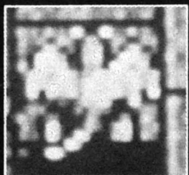


"PC界の千利休"エビイチ先生カラー登場を記念しちゃって大特集！

寿(コトブキ)エビイチ・コーナー

アイディアのみ→ポイント＋1　キミの実演写真→ポイント＋3

ガイアの紋章のホワイトドラゴン



◀このまま空が飛べれば洗濯物がよく乾いて、お母さんにも喜ばれるであろうに。

ソンソンIIの羅刹女

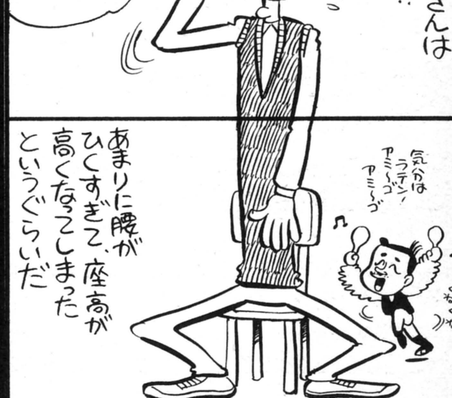




◀羅刹女に隠されたかいがいしく働き者の家庭的な性格が忍ばれるようである。

(2点とも千葉県／クラレンス)









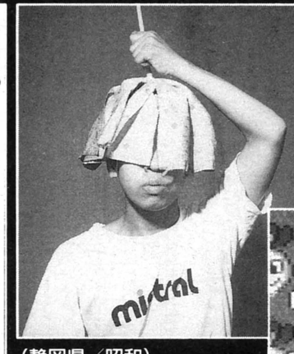
アトミックロボキッド

(愛知県／ぷっつんマウス)



◀うつむきかげんのその姿は、まさに哀愁キャラである。

桃鉄のあまのじゃく





◀あまのじゃくを演じているが、口もとがよい子で素直そうなのが残念ではある。

(静岡県／昭和)

竜の子ファイター



◀弟をモデルにしたそうだ。やっぱりコテンと転んだりするのだろうか。

(鹿児島県／ムーちゃん)

RETSU



◀お、智之助(右)もついに正体を現したな！修学旅行で中国に行った時の写真だそーだ。

(愛知県／智之助)

ウェアベアのペトリフブレス

キミはエビイチ芸の極意をきわめたようだなぁ……。



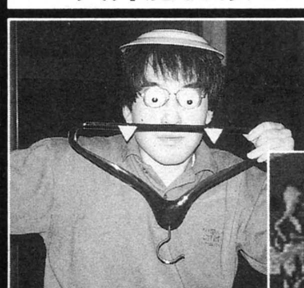
ウェアウルフ



▶キミの投稿写真は犬ばかりだな。しまいにはキミの愛犬にポイントをあげてしまうぞ。

(岩手県／METAL½)

天外魔境のカッパ



源平の平安京エイリアン



◀ハンガーの見立て方が秀逸！——である。





▶お、大ワザ！だが小道具にはあまり手を加えないのが作法である。

(3点とも群馬県／よくR-TYPE)

ポイント＋2

そんなピーシーなやつぁいねえよ！プロデーマー列伝

〈ゲーム編〉

『源平は3重スクロールになっていると話したら、友人は"オレのは4重スクロールだ"とコントローラーを持って、TVの前で左右に動いていた……』（岐阜県／GUNBOY）

『僕がこのまえ、ある店で"ラムネください"と100円をさし出した。すると店のおばさんが何をカン違いしたのか"はい／ロムね"と笑顔でCD-ROM²をくれた。僕はちょっとトクした気がした』（東京都／関東ROM²層）

♨ちょっとだけな……。

『ギボ愛子さん（霊能者）は、スプラッターハウスに入るとトリ肌が立つ』（富山県／オルドン）

♨私は麻雀学園に入ると……が立つぞ。

『オーダインで空中インに入ると、パワーグッズと一緒に"御休憩7000、御宿泊12000"というリストが入っていた』（長野県／がんヘッド）

♨そ、そうか……そりゃなによりだ。

『ぼくのHuカードは、ゲームをするたびにパンチ穴があく』（奈良県／南　毅彦）

『スーパー桃鉄をやっていたら、くんちカードというのが出てきた。これを使ってみて、次号を見たら、いつの間にか自分がニンジンGPの首位争いに加わっていた』（静岡県／たらせん坊）

♨ではウワサのくんち先生の登場だ。

『ぼくと友人笹池（仮）との電話の第一声が、"ナンシーより緊急連絡！"に定着しつつあるということは、タイトーの山名さんも知らないはずである』（滋賀県／くんち）

『ドッジボールがPCエンジンで遊べるぜ！という記事を彼は見ていた。次の日、校庭で逃げ惑う人々にPCエンジンを、ぶつける彼の姿があった』（群馬県／よくR－TYPE）

〈日常生活編〉

『今年16の兄貴は今でも"源平の泣きどころ"などとほざいている』（石川県／ニョコ）

『ぼくたちは修学旅行のときに、実際に脱衣麻雀をやったんだよ〜ん！　先生が来る前にぬけだしたのは、このボクです』（北海道／北極ペンギン）

『このまえ近くのゲーセンで、酔っぱらいのオジサンが、あのでっかい機械（ちなみに脱衣麻雀だ）をかつぎあげ、持って帰ろうとしていた（実話）』（栃木県／ハリアくん）

♨スマン、ぬいぐるみつかみを機械ごとつかんで持ち帰ろうとしたのは私だ……。

『私は"めぞん一刻"の最後に出てくる響子さんの秘密の写真を見て、"あっ、あたしの写真"と言ってしまった……』（神奈川県／YuKa　Boo）

『僕の友人KはPCエンジンも持ってないのに月刊PCエンジンを買っている。なんと彼は本屋で、月Pの下にエロ本を入れて見つからないように買っていた。月Pはそんな事にも利用されていたのか、としみじみ思った』（奈良県／キャッチくん）

♨お役に立ててうれしい……かなァ〜？

こんな寒い日はグツグツ煮立ったあったかいラテン！

エイッ、アイー!!

気分のラテン せっと

ポイント＋1

私は編集長に会うたびに髪の毛が逆立つ。彼の体からただならぬヨーキ（陽気）を感じるのだ……。

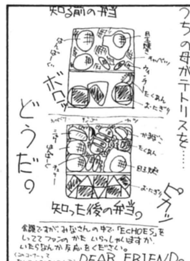

（新潟県／笹川正樹）

▲お、見田先生のマンガを勝手にダビングしやがったなっ／



（愛媛県／CAR-2）

▲よく見えないけど"ゲームウォッチ大流行！"と書いてあるのだ。



（長野県／すらいむ珠ちゃん）

▲ホントのお弁当で送ってくれるとよかったのに。いまお腹へってんの……。

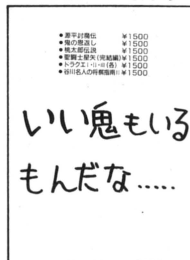
高能率ミサイル療法
いったいミサイルでなんの病気が治るのだろうか……？

（愛媛県／CAR-2）

▲"高能率"というのもラテンだ。キミちょっと体験記を送ってきなさい。


（宮城県／キャラバン野郎）

▲ぶぁ〜れたぁかぁ〜!!よくぞ見破ったな！　へへへ〜んだ！（えぐち談）



（愛知県／X・Q・JONAH）

▲よく見えないけど"鬼の恩返し"というソフトなのだ。人情モノだな。

スペースが小さくってめんぼくない！

ポイント＋1

『P.127です。"マイクロニャビン"や"ブレインブレイ"なんてソフトハウスがあったなんて知らなかったぜ』（千葉県／糸長正智）

ウチの近所の公民館では"浅香譙コンサート"ってのがあった……。きっと新参入メーカーかもしれない。

『P.75の怪カイラストの中で、PCエンジンマンの言葉が"わかだなんな"になっている。"わただんな"（原文ママ）ではないのか！』（岡山県／ゲルググ）

なるほろろ〜、"わただんな"ならちゃんと意味が通じるね……え、ゲルググくん！

『僕はゆるさない。P.73の集計で、くんちさんの県名がまちがっている。僕のそんけいするくんちさんをまちがえるな〜！』（熊本県／ROCOCO）

あの時くんち（ホントは滋賀県）は兵庫県に旅行に行ってたの。な、そうだろ？　そうだよなァ〜!?



『"北斗星の女"のマークのところ、アドベンチャーゲームなのに、シミュレーションゲームになってるよ』（神奈川県／オレんちは居酒屋）

捜査シミュレーションてわけだね。

『P.113のオペウルで、"ジャングル"と"弾薬庫"の記事の内容が入れかわっているじゃないか』（福島県／KNIFE KILLER）

みんなまとめて心からあやまるからね、めんぼ……あ、残念だなァ〜もうスペースがなくなっちゃったァ。

おさまつくんコーナー

ポイント＋2

●ぼくは思った……はっきりいって『スーパー桃鉄』の城は、『天外魔境』の城にそっくりだと……。（神奈川県／ふくまるくん）

●僕の話を聞いて下さい！　実は『シュビビンマン』のキャピ子のパンティーは白。『ヴァリスII』の優子（4面以降）のパンティーは黒だった！　つまり女子大生のキャピ子は大人びていず、女子高生の優子はなんとかして大人になろうとしていたんだ！（岐阜県／藤田賢治の友人）

●『No·Ri·Ko』をやっていて気づいた。小川範子ちゃんの歌の歌詞には“あなた”という言葉が必ず入っている！（愛知県／曽我潤一郎）

●『F1ドリーム』で“カケキンハ　イクラニ　スル？”という文字を見るたびに、サケの卵を賭けるのかと思ってしまうボク。（東京都／青葉）

●『パワーリーグII』でホームランを打った時、3-Dのスクロールでは照明があるのに、画面が変わるとなくなってしまうのはなぜだろうか？（神奈川県／BY「雷——」）

●『ダンジョンエクスプローラー』におさまつくん発見。ゲームをはじめて王様に会いに行き、話している途中のメッセージ“アイラのたまがまものてにわたったら……”となっている。なんだ“まものて”とは！（宮城県／のせてくれ〜）

●『わいわい麻雀のノーマルモードで久留米宏を選んでPLAYして、私がチョンボすると、久米留宏はテンパってなくても、「テンパったのが早かったものですから」と言う。（埼玉県／緑髪の娘狸）

●12月号P.19の平野正人さん。思わず水野晴郎先生かと思ったぜ！（広島県／はじけるK）

●『ダライアス』のシルバーホークは、シルバーなのに赤いぞ！（岩手県／METAL½）

今月だけはうちのネコはミミさんの女子校レポート　**ポイント＋1**

秘密の花園だより

今月は、うちのネコはミミさん（宮崎県）からも報告が届いたので載せちゃいます。

『うちの学校も女子高なんですが、ずいぶん違うので驚きました。“うるさいけど楽しい”とか“男っぽい人がいる”ってとこは似てるけど。うちの学校はけっこー自由です。だから、だいたいの人はパーマかけてます（いちおう、うちも進学校）。あのフワフワになるやつとか（ソバージュだよ）。制服もないし……だいたい校則がほとんどない。しかも先生はみんな、おじいさん、おばあさんばっかりだし……だって平均年齢53才なんだって。いちばん若くて31才なんだよ。やんなっちゃいません？』

そうそう、このコーナーに質問のハガキもきてます。

『女子校の中でもゲームの話はするのですか？　どんなゲームが得意ですか？』（東京都／ZAP）……ということですので、お答えお待ちしておりま〜す。



◀らみあさん、今月はひさびさのイラストで登場。次号ではまた、楽しいレポート待ってるからね！

ニンジンGPもはや大づめ。中にはこんなもの送ってきたヤツもいる！

最後の悪あがきコーナー

●高知県／デス・エンジン

このままでは高得点はムリと判断した彼は“スプラッターハウス”を12Pの大作マンガにして送ってきた！



◀あいにく“スプラッターハウス”のソフトは、発売が延期となってしまったようだ……。



▲タッチは軽いけど、ストーリーはギャグじゃないのだ。

▼せっかくだから、ほんの一部だけ載っけてあげちゃおう。





▲しょーがねーなー、努力を認めて0.5ポイントあげよう！

ニンジンGPも残りあと1ヒート！

……というわけで、白熱のGPも残すところあと1回となった。今月はGPにランキングされている上位陣が猛スパートをかけて、たくさんのハガキを送ってきた（だから今月はちょっと常連さんが多いかもしれない）。特に“よくR-TYPE”くんは猛アタックをかけてきて、ひょっとすると第5ヒート現在では、“くんち”からトップの座を奪っているかもしれない。また2位、3位争いも大激戦——ということなんだけど、そのポイントレースのランキングは次号にお楽しみということで今月はわざと載せなかったよ〜ん（でもちゃんと集計はしているぞ）。さて、次号はいよいよ優勝者が決定！　はたまたF1GPみたいに危険な投稿による失格裁定なんてことも起こるのか!?



今月はRPG特集よっ

PC小町倶楽部

RPG大特集

色っぽいのからかわいいのまでツブぞろいだぜ！

ポイント＋1

▲北海道／平野「XANA2」水紀さん　キレイねん♡コスチュームも良いわあ～。

▲千葉県／愛染明王さん　素敵っ大人の魅力って感じだねっ㊐色っぽいぜーっ。

▲山口県／浜森ねむさん　かわいいだなんて…ねむさん大好き♡㊐おせじだよ！

▲大阪府／TORASUKEさん　月とお姫様…何てロマンチックなの～っ。

▲北海道／かすたあどさん　元気な感じのロミナさん、ウィンクもかわいい！

▲宮崎県／大矢桂さん　桂さんの描くツナデちゃんて、いつもかわゆいわん！

▲兵庫県／剣士ルイルさん　わあ～っ優しい表情のサヤさん…きれいね～っ。

▲北海道／こやたさん　笑顔がとっても素敵ね！幸せな気分になるわ～っ。

▲神奈川県／秋山夢宇さん　ペロッと出した舌がおちゃめ♡㊐ぬいでくれええ!!

▲千葉県／キャタピラー・守護さん　瞳がかわいいっバックもいい感じね～ん！

▲静岡県／スキッドエイプさん　んもおつHねっ㊐BATマン賞Jr.を与えるぜっ!!

今月のCON²賞

祝RPG特集！

ポイント＋2

▲千葉県／井上きゃーるさん

ふえ～～っ何てきれいなイラストなの、美人ね～

BATマン賞

▲福岡県／ベトコンくん

ぬう～～！こいつはシビレたぜっ

やってほしい特集やこのコーナーへの意見などがあったら

〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2の3の1小学館
月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部①
PC小町コーナー係

ここに書いてねっ

「BATマンはオハギみたいよん」とか

「コンコンの話し方が気持ち悪り」とかな！

待ってるねーん

よろしくな

3月号は「アーケードゲーム特集」おきにいりのゲーセン・キャラを描いてね!!

イラスト・構成　見田竜介

実は(じつは)PC(ピーシー)小町(こまち)の見田竜介先生(みたりゅうすけせんせい)もこのコーナーのファンだった!!

PCエンジンMANのうが〜っはっは!! 不滅の怪力イラストコーナー

伝統の一筆書き
▲宮城／キャラバン野郎

一筆書き PCエンジンMAN 2
▲いい出来だぜい!（愛知／杉浦）

▲たしかに似てる（東京／バンチ）

PCエンジンマンの逆襲
▲長崎／熱血のほほん野郎

ばぶ〜〜……
▲愛知／うんこぶり

おれは買ったぞ! このチケットッ!! 千葉／和田 剛

チクるぞ!! シャロー・コーナー
▲石川／前の孝栄

▲そのとーり!! いいこと言う!!（兵庫／坂部茂樹）

コノ・コーナーを大きくするため、もっとハガキを!

あて先(さき)はコチラ!

〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館 月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部①○○○コーナー

11月号(がつごう)ビッグプレゼント当選者発表(とうせんしゃはっぴょう)!

①CD-ROMソフト、モンスターレア（3名）
栃木県 木村晃明
東京都 小倉幸訓
愛知県 浜崎英夫

②CD-ROMソフト、天外魔境（6名）
埼玉県 安藤勇一
長野県 太田康之
新潟県 千原英行
奈良県 上久保諭
大阪府 阪井靖史
兵庫県 北西貴弘

③PCソフト、パワーゴルフ（5名）
富山県 山崎雅巳
滋賀県 丸山智
山口県 手山尚文
福岡県 杉山太郎
熊本県 田口晴邦

④PCソフト、オーダイン（5名）
岩手県 菊池誠
群馬県 兵藤貴
静岡県 青木哲也
岐阜県 清水満義
京都府 塩見徳康

⑤PCソフト、ファイナルラップツイン（5名）
北海道 続池広明
福島県 渡辺健市
茨城県 小松義明
新潟県 金子和則
広島県 木原信介

⑥Mr.ヘリの大冒険、テレカ（5名）
山形県 小林久芳
東京都 時田薫
神奈川県 石山浩二
愛知県 杉浦許貴
三重県 大杉文隆

⑦Mr.ヘリの大冒険、販促ビデオ（5名）
千葉県 伊東伸高
神奈川県 安藤昌之
滋賀県 竹内しんご
京都府 増田亨
大阪府 橋本智也

⑧RGBブースター（1名）
岐阜県 高岡伸明

⑨ポータブルCDプレーヤー（1名）
山形県 鈴木和雄

⑩防滴ラジオ（5名）
青森県 小鹿幸三
神奈川県 皆川雅博
長野県 伊東衛
愛知県 石河博一
大阪府 今井智史

⑪オリジナル腕時計（10名）
北海道 船島吉道
宮城県 永瀬一
福島県 三島木守
東京都 服部昌利
神奈川県 宗宇賢史
静岡県 的場俊
福井県 石川たかひろ
愛知県 本条三千夫
山口県 山浪和士
高知県 沖正二郎

⑫人生ゲーム（3名）
長野県 馬場淳
石川県 船津優
愛媛県 村上彰啓

⑬ダイバーズウォッチ（3名）
東京都 高松浅敏
静岡県 青木太郎
大阪府 坂本丈弥

⑭液晶テレビ（1名）
埼玉県 須藤久喜

⑮4連写カメラ
千葉県 岩井貴弘
大阪府 宮本伸也

⑯システムテープカッター（20名）
青森県 佐々木寿也
岩手県 前川芳輝
山形県 亀山昭典
宮城県 大河内ゆう
茨城県 丹野智久
埼玉県 清川和宏
千葉県 小林純一
山梨県 橋田徳行
石川県 前野孝栄
福井県 池尾貴之
岐阜県 山岡祐也
滋賀県 西村智
三重県 福山年一
兵庫県 大村智和
岡山県 藤木佳周
高知県 鍵山増久
福岡県 山口総
宮崎県 黒木香
鹿児島県 中馬弘樹
〃 酒匂伸一

⑰ラジコン（1名）
福岡県 山川浩範

⑱ポータブルカセットプレーヤー（3名）
福井県 永井正彦
広島県 中島修樹
沖縄県 野村肇

⑲テレナンバーメモリーカード（3名）
東京都 和田吉弘
和歌山県 澄田健二
香川県 三好徹

⑳未亜ちゃんTシャツ（3名）
山梨県 小林雄
石川県 たいらひでひろ
大阪府 矢田浩二

㉑ターボパッド（10名）
北海道 高橋朱弥
〃 佐賀将
岩手県 平野佳孝
山形県 笹沼直樹
山形県 渋谷信人
福島県 小熊貢一
山梨県 大堀努
広島県 山崎正志
山口県 石田幸宏
香川県 川田英貴

㉒プロポ（1名）
千葉県 河村吾郎

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

一年間、御愛読ほんと〜〜〜にありがたふ！



愛読者アンケート

月Pが感謝をこめてグッズをプレゼントするのだ。
さあ、下のアンケートに答えておくれでないかい！

●この本について

1 「月刊PCエンジン」1月号のなかでおもしろかったものを、3つ選んでください。
①PCエンジン・ニューラインナップ！ ②PC原人 ③F1トリプルバトル ④スーパーバレーボール ⑤アトミックロボキッド ⑥ヴォルフィード ⑦ロムロムスタジアム ⑧レッドアラート ⑨コズミックファンタジー ⑩麻雀ウォーズ ⑪ナイトライダースペシャル ⑫源平討魔伝 ⑬バトルエース ⑭魔動王グランゾート ⑮大魔界村 ⑯Mr.HELIの大冒険 ⑰ヘビーユニット ⑱ブルファイト ⑲忍 ⑳ニュートピア ㉑PCエンジン＋ ㉒イース ㉓ニンジン倶楽部 ㉔プリンセス・カフェ ㉕遊楽専業団 ㉖激烈技スペシャル ㉗虎への道 ㉘バルンバ ㉙倉庫番WORLD ㉚ガイフレーム ㉛青いブリンク ㉜ダライアス ㉝チェイスHQ ㉞北斗星の女 ㉟ニュージーランドストーリー ㊱キング・オブ・カジノ ㊲熱血高校ドッジボール部 ㊳オペレーションウルフ ㊴ブロディア ㊵スペースインベーダー復活の日 ㊶奇々怪界 ㊷ソルビアンカ ㊸パワードリフト ㊹キックボール ㊺アウトラン ㊻ダウンロード ㊼ネクロスの要塞 ㊽デスブリンガー ㊾まんが・神楽坂DX ㊿発売直前レビュー



2 あなたは、94ページのCD－ROMジャーナルの値段が、いくらぐらいなら買うと思いますか。
①2000円未満 ②2000〜2999円 ③3000〜3999円 ④4000〜4999円 ⑤5000〜5999円 ⑥6000〜6999円 ⑦7000円以上でも買う ⑧買わない

3 ニンジン倶楽部のコーナーの中で、一番おもしろいものと、一番つまらないものを1つずつ選んでください。
①憩のコピー館 ②東京ど〜も ③寿エビイチ・コーナー ④おさまつくん ⑤ピーシー猿人コンビニエンス ⑥プロデーマー列伝 ⑦めんぼくない！ ⑧気分のラテンセット ⑨秘密の花園だより ⑩今月のアカペンくん ⑪PC小町倶楽部 ⑫うが一っはっは怪カイラストコーナー

●その他について

4 現在、PCエンジンではユーザー同志が通信できる機器「通信ブースタ」の開発が進んでいます。あなたは、いくらぐらいならこの機器を買うと思いますか。
①10000〜14999円 ②15000〜19999円
③20000〜24999円 ④25000〜29999円
⑤30000〜34999円 ⑥35000〜39999円
⑦40000〜44999円 ⑧45000〜49999円
⑨50000円以上でも買う ⑩買わない

5 あなたがプレイしたPCエンジンソフトのうち、よかったと思うものを2つ答えてください。

6 CD－ROM²がほしい人に質問します。実際に買う予定はありますか。次の中から1つ選んでください。
①3ヵ月以内に買う ②金が貯まりしだい買う ③いいソフトが出たら買う ④ほしいけど買わない

7 あなたは、授業以外でハンダゴテを使ったことがありますか。
①ある ②ない

8 7で①と答えた人に質問します。どの程度の工作をやりましたか。次の中から1つ選んでください。
①家庭電化製品の修理程度 ②電子工作キットの製作 ③ラジオ工作 ④無線・オーディオ機器の工作 ⑤パソコン周辺機器の工作

9 PCエンジンなどのハード機器の電子工作・改造に興味がありますか。
①ある ②ない

10 発売前のソフトで、あなたがいちばんほしいものを1つ答えてください。

11 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

12 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。
（2つ以内）
①ファミリーコンピュータマガジン
②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本
④㊙ファミコン ⑤Beep！メガドライブ
⑥ハイスコア ⑦ゲーメスト
⑧LOG-IN ⑨コンプティーク
⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN
⑫㊙PCエンジン ⑬メガドライブFAN
⑭その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で148名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に41円切手をはって、出してください。しめきりは12月25日消印有効。当選者の発表は、1月30日発売予定の「月刊PCエンジン」3月号です。

★どんどん応募してね！

BIG PRESENT

なんと合計148名ときたもんだ!!

ハドソン提供
CD-ROMソフト
PCエンジンソフト

PC原人のキャラは原人はもとより、敵キャラもかわいくて、にくめないものがあるよね。内容も充実したアクションゲームだ。麻雀ゲーム・自己中心派の登場キャラも◎。他の発売中好評ソフトもよろしく!!

PC原人

① 5名

天外魔境

③ 5名

ぎゅわんぶらあ自己中心派

② 5名

スーパー桃太郎電鉄

④ 5名

ビクター音産提供
PCエンジンソフト

名ゴルファー・J.ニクラウス自身が選んだ18ホール。グッドな3D画面の風景でキミをむかえるぜ!!

ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ

⑤ 5名

ナグザット提供
PCエンジンソフト

最終日に勝てば白一色の雪の中でプレイができるんだぜ!すごいぜ!!また前号につづきナグザットさんのグッズもプレゼント!!

ナグザットオープン


⑥ 2名


⑦オペラグラス 5名
⑧カードペン 10名

ヒューマン提供
PCエンジンソフト

コースも起伏に富んでるし、急に雨が振ってくるし、とにかくえーぞー!!

F1トリプルバトル

⑨ 5名

フェイス提供

フェイスさんからのプレゼントはこれだ!このカメラでキミは何を撮るのかな!?



⑩特製カメラ 3名


サン電子提供

SFタイプの3D・RPG。まだチャレンジしてない君におくるぜ!!

アウトライブ

⑪ 5名


⑮テレフォン 1名

⑭ポータブルCDプレーヤー 1名



⑬テプラ(ラベル作成テープライター) 1名



⑫ハンディーコピー 2名


⑳遊歩人(ポータブルカセットプレーヤー) 3名


㉑PC原人Tシャツ 10名

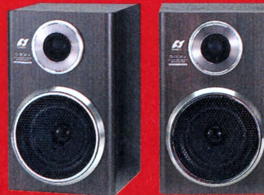
※デザインは変わることがあります。

㉓深津絵里ちゃんテレカ 5名


⑯ヘッドホン 3名



⑰カードゲーム 6名


⑱サラウンドスピーカー 1名


⑲西村知美ちゃんサイン色紙 10名


㉒PC原人色紙 50名

74ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう!応募のきまりを読んでね!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

YOUNG メサイヤ MASAYA



PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
バックアップメモリ対応ソフト

12月23日発売

試合の結果を左右するのは打率や防御率…なんていう野球ゲームはもう古い。チャンスやピンチに強い選手や弱い選手がいて、そんな選手達がゲームを経験するたびに成長していくとしたら。こんな実戦さながらの野球ゲームがこのロムロムスタジアムなのだ。球団数は全部で12。その他自分だけのオリジナルが2チーム編成できるエディットモード機能付で、さらにゲームは熱くなる。プロ野球がシーズンオフをむかえた今、ロムスタで再び野球に熱くなる!

白い残像にとりつかれた男たち。

スタジアムを埋めつくした大観衆をわかせる、おおらかな放物線。が、打者が目撃するのは常に打球のうしろ姿だ。自分のイメージどおりに白球が舞い上がった瞬間、身体をつきぬける熱い震えを忘れることができないからこそ、男たちはバットを振り続ける。

¥6,200
(税別)







SF RPG

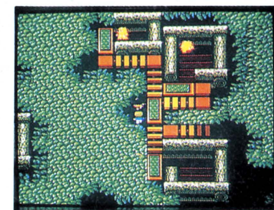
SOL·BIANCA
ソル・ビアンカ

¥6,200(税別)
'90/2月16日発売予定

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM　バックアップメモリ 対応ソフト

RPGの原点とは、物語の厚みと重要性！ということで、このソルビアンカはCDROMの莫大な容量を活かし、4本のロングストーリーと、各2本のミドル・ショートストーリーの計8本を収めることにしました。うち2本はキャラクターの行動によりランダムに発生するため、プレイヤー次第でゲーム展開は様々に変化。キャラクターのレベルアップも、5種類あるキャラクターの技能の中から好きなものを上昇させることのできる、マルチスキルシステムの導入で自分好みのキャラクターを作りあげることも簡単にできる。厚みのある物語にさらに厚みが加わって、ゲームが終わった時にはTVドラマを見ていたような感動の嵐に君は包まれることだろう！

ソル・ビアンカ オリジナルアニメビデオ '90/2月発売予定!
オリジナルCD '90/1月発売予定!





SFファンタジーシミュレーション

ガイフレーム (3メガ)

PC Engine

●連続したひとつのストーリーとして展開するゲーム展開
●迫力あるダイナミックなアニメーションによる戦闘シーン
●新兵器生産のタイミングが戦局を左右するランダムイベントを採用。

¥5,800(税別)'90/1月26日発売予定　バックアップメモリ 対応ソフト

SFシミュレーション

飛装騎兵 カイザード (3メガ)

PC Engine

●緊張感の高いSFストーリー中、最終戦闘まで10のシナリオ設定●キャラクターは戦闘を通じて成長し、過程にはRPG的要素タップリ●シナリオごとに舞台やクリア条件が変わり、全画面使用の戦闘シーンは迫力満点。

¥6,200(税別)'90/2月23日発売予定　バックアップメモリ 対応ソフト

ミステリーアドベンチャー

謎のマスカレード (3メガ)
円陣探偵社捜査日記

PC Engine

●伝説の西洋館でおきた殺人事件を個性豊かな6人の探偵が解決してゆくミステリーアドベンチャー●全5章のミステリアスな構成。トリックやナゾ解きも面白さ十分●新ゲームシステム採用、スムーズな操作性。PCエンジンならではのグラフィックと音楽もさすが。

¥6,000(税別)'90/3月2日発売予定　バックアップメモリ 対応ソフト

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

師走八日　金ノ曜　見参　六八〇〇圓(税別)

忍—SHINOBI—

悪は滅びるが宿命なり…



行く手を阻む刺客、息詰まる死闘。
手裏剣と忍術を操る忍者格闘絵巻。
いざ、PC円陣に参上。



■アスミックPCエンジン専用テレホンサービス ☎03(235)5903

ASMIK 株式会社アスミック 〒162 東京都新宿区揚場町1-21

©SEGA1987／アスミック1989

PC Engine

ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277





※写真は業務用のものです。

バックアップメモリ対応ソフト

対戦プレー

きみも、きょうからエースアタッカー。

簡単な操作で世界一流のバレーボールが楽しめちゃう。
こんなソフトは、いままで見たことがあるか。
サーブも攻撃もいろいろ。
リアル気分で対戦プレーも楽しめる。
さぁ、キミも一流選手の仲間入り。
相手チームをやっつけろ。

近日発売予定

SUPER Volley ball™

スーパーバレーボール

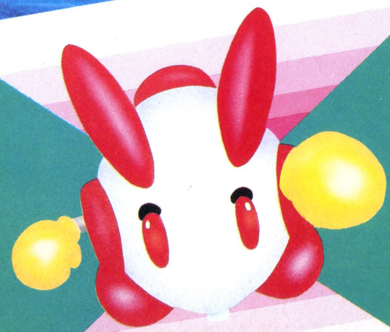
発売価格未定

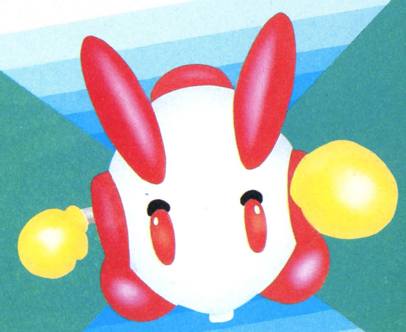
PCエンジン用ソフト

近日発売予定

SPECIAL RABIO LEPUS

ラビオレプス スペシャル





PCエンジン用ソフト

発売価格未定

キャンペーン実施予定。乞うご期待。

SYSTEM V ビデオシステム



どのメカ達も、完全材料付き
さらに、テキストによる指導で電気や
ハンダゴテの事を、まったく知らない
君だって、カンタンに作れちゃうんだ

次の世代はハードが勝負
君達もICを使った自分だけの
コンピュ・ロボットを作ろうよ

IC（集積回路）や光センサと言っても、チンプンカンプンの人が、まだまだ多いはずだよね。だけど、そんなのは当り前の事！誰だって最初は何も知らないんだ。

でも、この講座なら初歩の初歩から、ていねいに教えてくれる。あとは、君のアイディアしだいで、どんなメカだって、作れるはず、まさに友達に差をつけるチャンスだね。ともかく、今なら電子工作の案内書が無料でもらえるからそれを手にしてジックリ考えてみようよ!!







ワアオ!!
今なら
案内書無料
プレゼント

「案内書送れ」
住所（フリガナ）
氏名（フリガナ）
電話番号
年令

〒164
東京都中野局
私書箱105号
東京ホビーセンター
電子906L係

今すぐ、左記のようにハガキに書いて送ってください。全員に案内書無料プレゼント!!

面白く・誰でも・すぐ作れる！
通信講座 電子工作
東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3 TEL.03(317)2811

小学館

わかってくるほど、不思議は、不思議だ。

読めば、読むほど不思議になってくる。
第9号は、想像をはるかに
超えた不思議な世界。

現地取材／オールカラーで迫る
ナスカ地上絵の秘密

読切まんが、あすかあきお
海竜〈シー・サーペント〉は生きている

今、物理世界で不思議が始まる
超光速粒子タキオンの世界



脳 脳のなかに現れる幽霊？
頭の良くなる方法

衝撃の真相を暴く
ソ連UFO宇宙人事件

奇跡を呼びおこす！ 神秘呪法の最奥儀
密教呪術不思議修法 大公開

★小学館スペシャル★ スーパーサイエンスマガジン

ワンダーライフ

12月5日ごろ発売　定価450円(税込)　**第9号**

藤子・F・不二雄が、さまざまな謎に挑戦。



ワンダーライフ好評連載
シリーズを集大成。
藤子・F・不二雄が、
世の中のさまざまな
現象について、
ロマンあふれる異説を語る。

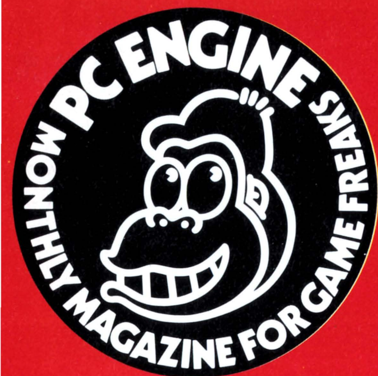


●地球空洞説 ●幻の動物論
●E.T.は実在する？ ●地底空洞説
●失われた大陸 ●超能力 ●幽霊現象研究

失われた環〈ミッシング・リング〉シリーズ②
藤子・F・不二雄の

異説クラブ

好評発売中！ 定価680円(税込)
小学館



創刊１周年記念企画第１弾!!

月刊PCエンジン キャッチ

本誌が月刊化して、はや一年。ここまで成長できたのも、ひとえに読者の皆様の熱い声援と支持のおかげ。そこで今回は、本誌のイメージをさらにパワーUPするべく、キミたちにキャッチフレーズを考えてほしい!!

入賞者には豪華グッズをドーーンと贈呈

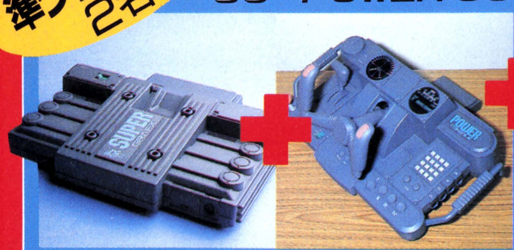
グランプリ 1名 PCエンジン人気ソフトBEST30本



〔ベスト30ソフトの例〕
▲３月号誌上・読者アンケートTOP30のソフト（カードまたはCD）だ。「人気PCエンジンソフト大全集」といえる超決定盤豪華ラインナップだぜ。



準グランプリ 2名 SG+POWER CONSOLE+バトルエース





▲PCEマニアの最先端をいく上位機種フルセット!!

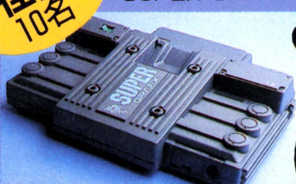
優秀賞 5名 CD-ROM²



※PCエンジン本体はついていません。

▲現在もっとも所有率の伸びが著しい周辺機器がこれ。頼りになるヤツだ。

佳作 10名 SUPER-GRAFX



▲キミのゲームライフをゲーセン感覚以上に充実させる、夢のマシンだっ!!



キミの熱い一行を!! 応

ハガキに、①あなたの考えたキャッチフレーズと②住所③郵便番号④氏名⑤年齢⑥学年（職業）⑦電話番号をハッキリと書き、右のあて先まで送ってください。応募は何通でもかまいませんが、必ずハガキ一通につき、１キャッチフレーズとします。文字数の制限はとくにありませんが、30字程度までを目安にしてください。みなさんの力作・快作をお待ちしています。



1年間ご愛読ありがとう!!



フレーズ大募集!!

寿エビイチのヒント

“いつも頭はお正月”の瞬間芸人・エビイチ先生であ〜る。初のカラー出演で少々緊張気味だが、キミたちの参考になるよう「憩のコピー館・本誌キャッチフレーズ編」をいってみるぞ。まず……『**ニンジン、大臣、月刊PCエンジン**』これはちょっとオタクの傾向があるな。「ニンジン倶楽部」を知らない人にも、本誌をPRする必要があるのだ。『**激烈ゲームのワンダーランド**』のよーに、広告にそのまま使えそうなヤツがよいぞ。『**移植後のデザートにこの一冊**』とか『**3D誌面に新情報がスクロール**』、『**ゲームの国へのパスポート**』のようにエンジンユーザーを意識した方がいーかも。『**読めばクリアの日和あり**』『**読んで気に入るゲーム誌**』(飛んで火に入る夏の虫)のよーにことわざベースのものは、アレンジ力がすべて。『**初心者も　見れますいけます　エンディング**』といった七五調でもいいが、おせっかいなものは禁物。正統派では『**ニューゲーマーの必読書、上級ゲーマーの愛読書**』『**ゲーム攻略の友、新情報の父**』さらに『**おかあさんのように教えてくれるゲーム誌**』というアットホームなのもいい。とにかく、リズム感があって、覚えやすいコピーを待っているぞ!!

(以下・編集部1周年記念企画室よりのアドバイス)

①まず、本誌はどういう雑誌かをよく考える。→本誌は、PCエンジンユーザーとその予備軍、さらに電脳遊戯全般に興味をもつ人のための情報誌。
②本誌を読んだら、どこが楽しいか、役に立つかを考える。
③「②」で考えたポイントをおもしろく、短く、インパクトのある言葉に。

募方法　一筆入魂!

●あて先————〒101-01東京都千代田区一ツ橋2－3－1
小学館月刊PCエンジン編集部　キャッチフレーズ係
●締切り————平成元年12月25日(月)(当日消印有効)
●入選者と作品発表————月刊PCエンジン3月号(1/30発売予定)誌上
●審査員————広井王子氏(レッドカンパニー)　玉井たけし氏(まんが家)
寿エビイチ(フリーライター)　秋本輝夫(本誌編集長)
●同一キャッチフレーズ入選の場合は、抽選により1名分のみ採用します。
●現存するコピー・キャッチフレーズからの盗用、もしくは類似するものは採用されませんのでご注意ください。
●入選作品の著作権は、小学館に帰属します。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

急告!

2月号では記念企画第2弾!! 全員サービスだ!!



月刊PCE特製
カードホルダー



な、なんと来月号では、当編集部開設以来の超大盤振舞がひかえているぞ!! 名づけて「本誌特製カードホルダー全員サービス」だ。タテ20cm×ヨコ11cmのコンパクトなホルダーに12枚のHuカードを収納できる便利グッズだぜ。これをバッグの中にヒョイといれて友だちの家へいき、サッと取り出せば、相手は「オオッ」と驚嘆の声をあげるに違いない。ただし、このサービスを受けるには2月号誌上の応募券と200円程度の切手が必要。くれぐれも2月号(12/26売)を買いのがすなよ!



※賞品の発送は、2月いっぱいかかる予定です。

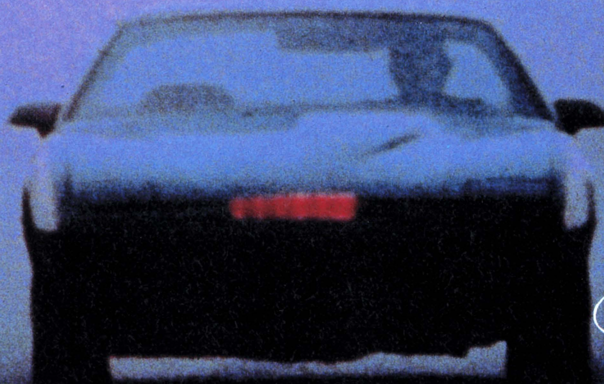
ファミコン版で大人気の「ナイトライダー」がパワフルにエキサイティングになって、PC版で登場！

その名も「ナイトライダー・スペシャル」!!

ナイトライダー。
陰謀と破壊と犯罪の渦巻く現代によみがえる正義の騎士。ドリーム・カー"ナイト2000"と共に、法の目を逃れる犯罪者達を追う若きヒーロー"**マイケル・ナイト**"人は、彼を"ナイトライダー"と呼ぶ。
デボン・シャイア。マイケル・ナイトの良き理解者。**ボニー・バスト**。ナイト2000の制作メンバーの一人。巨大な悪に立ち向かう現代の騎士、ナイトライダー。今日、彼を待ち受けているものは、果たして誰か？

KNIGHT RIDER

12月22日発売
標準小売価格5,800円（税別）
SRAM B.B対応
（天の声2）



PC Engine

© 1982 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved.
A trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc. and Used by PACK-IN-VIDEO CO., LTD. Under authorization.

PV1003











株式会社 パック・イン・ビデオ
住所：〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F ☎03-5565-8732

Princess Cafe

LET'S PLAY

APPROACH

深津絵里

女優のイメージが強い絵里ちゃんだけど、これから、もっと歌に力を入れていきたいとはりきってるよ。ふとしたしぐさにもFUKATSUオンリーの味があるのはさすがだね！

撮影／石田謙一　スタイリスト／篠原朋美　ヘアメイク／渋谷雅子〈shima〉



今月のPRINCESS



●プロフィール●
本名／深津絵里。1973年1月11日生まれ。出身地／大分県。血液型／O型。星座／山羊座。1988年3月26日映画『1999年の夏休み』(松竹）でデビュー。1988年10月21日『YOKOHAMAジョーク』(ビクター）で歌手デビュー。

今月のCafe

●Mr.HELIの大冒険●アイレム／12月1日発売／6700円。かわいい"HELI"が主人公のシューティングゲーム。上下左右の変則スクロールや、まっ暗な迷宮、巨大ボスなど楽しいしかけがいっぱい。3種類の武器を使い分けて、MUDDYを倒すために進んでいく。カラフルなグラフィックもきれいだよ。



ゲームはわからないけど、要領をつかめば何とかなりますよね？

11月21日に、新曲『アプローチ』を発売したばかりの深津絵里ちゃん。ぜんぜんゲームをやったことがないっていう絵里ちゃんに、ムリヤリ挑戦してもらったぞ。さーて、どうなることやら。

——絵里ちゃんて、ゲームは1回もやったことがないんだ。まったく初めて？

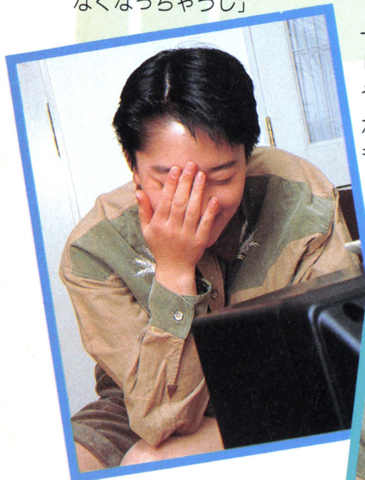
「この前、ちょっとだけテトリスをやりました。でも、難しくてダメ。車のゲームはやったことあるんですけど。

——あの乗るやつ？

「そう。でも、ふつうのゲームはぜんぜん」

——ボタンがあるやつはダメ？

「もう、どのボタンを押していいのかわからなくなっちゃうし」



——とにかく、じゃあゲームやってみようか。挑戦してもらうのは、『Mr.HELIの大冒険』っていうシューティングゲームだよ。Ⓘボタンが左右に撃てる弾で、Ⓘボタンが空中だとミサイル、地上だと爆弾。方向キーでHELIを動かすんだ。ちょっとやってみて。

「はい。あれっ、動けない。あっ、やられちゃう」ドガーン！

——うーむ、難しいかな。

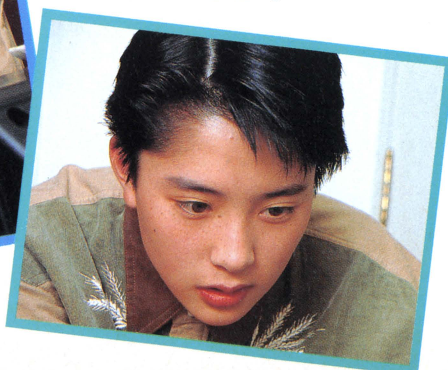
「だいじょうぶですよ。最初はダメでも要領がわかれば何とかなりますよ」

——そうだね。絵里ちゃんってさすが。根性あるなー。

「あれれっ、またやられちゃった。このボタンがこっちに撃てるやつだからー」

——方向キーで後ろ側からくる敵も撃てるからね。ブロックを崩すとクリスタルが出て、それがお金の役割をするんだ。それでアイテムが買えるよ。

「ここのブロックを崩して、と。あっ、クリスタルが取れた。すごい！ 今のすごいですよねー」



——初めはどうなることかと思ったけど、かなりのみこみが早くてひと安心。

絵里ちゃんそのアイテムが買えるよ。

「これですか。わあっ、すごい、いきなり強くなった。次のこのアイテムは買ったほうがいいですか」





——それは買わないで次に出てくる体力回復のアイテムを買ったほうがいいね。どう、楽しい？

「やってると夢中になっちゃいますね。曲がとてもかわいいし」

歌とお芝居が両立できるとうれしい♥

——TVゲームの経験がゼロに等しいのに、中ボスのところまでいけたんだからすごいね。
「兄弟がいればTVゲームとかしてたと思うんですけど、私、ひとりっ子だから。それに子どもの頃、部屋に閉じこもってることなかったです。九州って緑がいっぱいあるでしょ。だから、外でサッカーしたりしてました」
——男の子に混じって？
「そう。空地で遊んだりとか。家にいて本を読むことはありましたけど」
——ところで、新曲『アプローチ』が出たばかりだね。
「はい。今までの曲より詞の内容が成長したと思います。みんなが共感してくれるところがある曲じゃないかな」
——先日のコンサートの感想は？
「初めてだったので緊張するかなと思ったら、そうでもなかったです。みんなの反応も早かったし。会場にきてくれたみんなと、運命の糸で結ばれてるんだなって気がしました」
——お芝居のほうは？
「私は映画しか出ていないので、今度TVドラマに出たいです。今まで暗くて消極的な役ばかりだったから、さわやかな女の子を演じてみたいですね。歌とお芝居が影響し合うように両立させたいと思ってます」
——最近の趣味は？
「自転車に乗ること。ストレス解消に最高。寒いときはジクソーパズルをしてます」
——今日はどうもありがとう。最後に読者のみんなにメッセージを。
「ゲームもいいですけど、視力が落ちないように気をつけてね。私の歌を聴いて疲れをいやしてください」





絵里ちゃん情報

11月21日に新曲『アプローチ』が発売されたばかり。この新曲も聴ける、絵里ちゃんのクリスマス・スペシャルイベント「深津絵里 La CINE CITTAのX'mas」が3か所で開かれるぞ。12／23(土)＝名古屋ハートランド（18：30開演）、12／24(日)大阪ミューズホール（13：00開演）、12／27＝東京恵比寿ファクトリーI（18：30開演）。絵里ちゃんといっしょに迎えるクリスマス、ファンのキミは必ず遊びに行こうぜ！

絵里ちゃんの主演第1作映画『満月のくちづけ』が、ビデオになって東宝ビデオから2月1日に発売されることが決定。また、来年には絵里ちゃん主演2作めが予定されているというから楽しみだね。

♥ファンレターやイベントなどの問い合わせは、〒150東京都渋谷区東3－25－10T&Tビル7F　チアリングハウス内・深津絵里ファンクラブ「ふかつ塾」☎03(5485)2249までよろしく！



◀深津絵里ちゃんの新曲「アプローチ」(ビクター)。

協力／STUDIO 2ND HOUSE ☎03-468-2280
／イーストボーイ ☎03-479-7691

遊楽専業団
YOU RAKU SEN GYO DAN

- ARCADE GAME
- COMPUTER GAME
- WORLD GAME
- CD-ROMジャーナル製作報告

今月は本誌一周年ということで、ほかのページはパターンが変わってるけど、遊専のレイアウトだけは相変わらずいつもの通り。まあ、気に入ってるからいいかっ！

ARCADE GAME

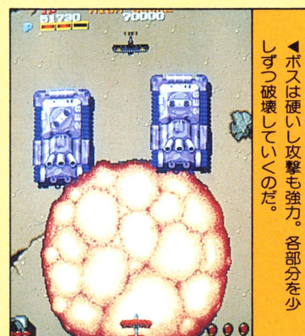
鮫！鮫！鮫！ 〈東亜プラン〉

東亜プランの撃ちまくりシューティング最新作がコレだっっ!!





◀中盤以降のザコは、たくさんの弾をかなりのスピードで撃つ。あなどれない！



◀ボスは硬いし攻撃も強力。各部分を少しずつ破壊していくのだ。

今月のトップはアーケードゲーム。縦スクロールのシューティングって言ったら、アーケード通はまずまっ先にここを思い浮かべる東亜プランの最新作・『鮫！鮫！鮫！』の登場だ。

このゲームは、名作シューティング『飛翔鮫』の続編にあたる。舞台は、前聖戦後の19X9年。S国重機動兵団「レッドスター」の脅威にさらされ、今まさに侵略されようとしている中東の小国「大民国」。大民国解放軍は最後の抵抗として、聖戦の英雄機「フライング・シャーク」に最後の力をそそぎ「ファイヤー・シャーク」として蘇らせた……。



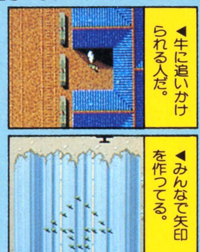
というのが、このゲームのオープニングストーリー。

自機のコントロールは、おなじみの8方向レバー＋ショット、ボンバーの2ボタン。ショットはアイテムによって3タイプにチェンジ。ボンバーはタイミングによって距離が変えられるニュータイプ。

この号が出る頃にはゲーセンに出回ってるので、みんなもぜひプレイしてみてね！

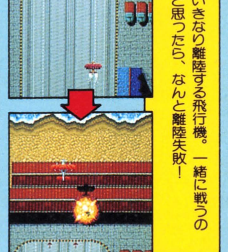
ラウンドの最初と最後がおもしろい

各ラウンドの最初と最後は、マップ上のあちこちに配備された中間基地の飛行場の発着シーン。画面上では小さいけれど、ここでは飛行場の兵隊たちが、ちょこまかと動いていろいろな芸（？）を見せてくれるのだ。ここではその一部を紹介。これ以外にもいろいろなことをやるんだぜ！



◀牛に追いかけられる人だ。

◀みんなで矢印を作ってる。



◀いきなり離陸する飛行機。一緒に戦うのかと思ったら、なんと離陸失敗！

©TOAPLAN Co.,Ltd.

遊楽画廊 EXTRA

最初はちょっとした思いつきっていうか、団長の趣味で始めた遊楽画廊もめでたく1周年。今月は、それを記念して最後に1ページ増やしてあるから。（本当は、今月も2ページやりたかったんだけど）まあ、そんなこんなで遊楽画廊も2年目に入りますが、またひとつよろしくお願いします。（2年目は拡大版のレギュラー化を目指す！）



◀熊本のおみやげどうもありがとう！（東京都・えっち大王）



◀そういえばもうじきTVのワタル2だっけ？（愛知県・すびすび）



◀どこかが移植すればいいけどね。（山口県・胡桃りゅうか）



◀SG専門だけど、まだ先になりそう。（山口県・浜森ねむ）

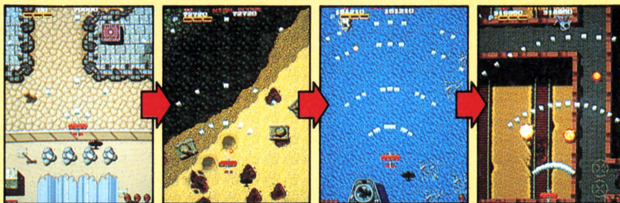
ショットは3種類!!

ショットはチェンジアイテムで下の3タイプに変わり、パワーアップを3つ取ると1段階、最高3段階にパワーアップ。



ワイド

扇状に弾を放射するショット。初期状態では3WAYショットだけど、最強状態では、広範囲に攻撃を加えることができるのだ。



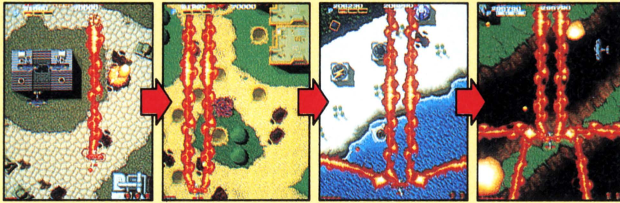
ビーム

2列のビームがクロスしながら飛んで行く。パワーアップするとより強力。前方の敵に対しては、絶大な威力を発揮する武器だ。



ファイアー

このゲーム中一番ハデな武器。初期状態では前方のみだが、最強状態になると前方2方向、左右、後方2方向に火を吹き出す。



いざとなったらボムだっ！

敵の弾がよけきれないいっっ！と思ったら、すかさずボンバーを使おう。このボンバーは、攻撃以外に、敵の弾を打ち消す能力があるのだ。また、発射ボタンを押してるタイミングによってボンバーを遠くまで飛ばすこともできるのだ。

対ボス攻撃などに有効だぞ！

◀ボンバーは、このアイテムで増えるのだ。

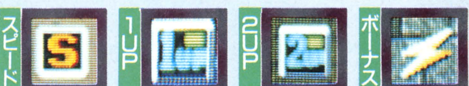


◀ボタンをすぐに離すとすぐそばで爆発する。

◀しばらく押して離すと遠くで爆発する。

こんなアイテムもあるよ！

ゲーム中には、今まで紹介した以外にこんなアイテムが出てくる。取りまくろうぜっっ！



スピード	1UP	2UP	ボーナス
自機が最高3段階までスピードアップ。	残機が1機増える。残機は点数でも増えるぞ。	これは、残機が2機もいっぺんに増えてしまう。	これ×ボンバーの残りがクリア時のボーナスだ。

全10ラウンド中の5ラウンドまでを紹介

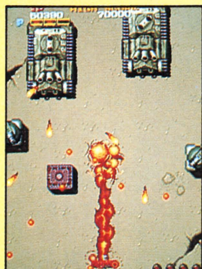
このゲームは全10ラウンド。そのうちの5ラウンドまでを紹介するぞ。

●ラウンド1

最初のラウンドは、まだ敵もそんなに強くない。ここでは、アイテムを逃さず取り（特にスピードアップ）、自機のパワーアップに努めよう。



◀最初の敵では、画面の横から出る戦車や、中盤以降に出て、弾を連射するKU－パラソに気をつけようぜ！



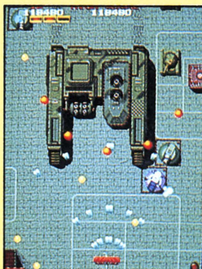
◀ボスは大型陸上多連砲戦車KIMI－GAYO－B。ボスは逃げ回っていてもラウンドクリアできる。

●ラウンド2

ラウンド2は山岳部が舞台。途中には大きな湖がでーんとかまえていて、ここでは戦闘艇が出現するのだ。また、空中にも大型機が出てくるぞ。



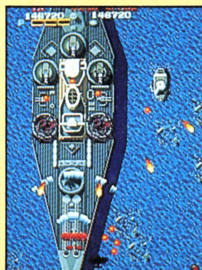
◀前半から双重火砲迎撃機・ガンボス－313が出現。弾を見切って、ひたすら連射して破壊しよう！



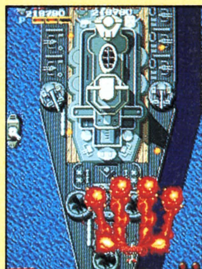
◀ここのボスは超重装無差別砲硬車・F1－ソドム。最初は、各部分の砲台を壊すことに専念しよう！

●ラウンド3

海上が舞台のシーン。砲台をいっぱい抱えた戦艦が続々と登場。しかも小型の戦闘艇も出てくるので、パワーアップしてないとつらいぞ。



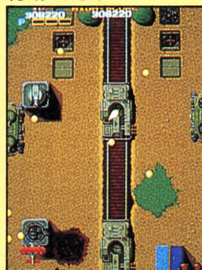
◀中型戦艦・フィービー・ケイツ。7門の砲台を装備している。このほかにも、小型戦闘艇が出てくるのだ。



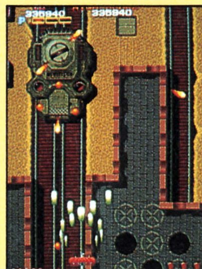
◀ボスキャラ超重量爆裂戦艦・リー・トンプソン。10門の砲台がある上に、艦橋部分がかなり硬い！

●ラウンド4

再び陸地の上空になる。この地上には線路がひかれ、その線路にそって敵が出てくる。こいつらにはビームがかなり有効だぞ！



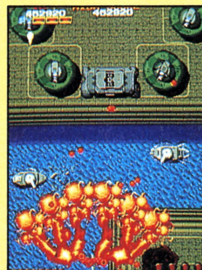
◀線路を走っているのが、軽式軌道列車EP－ロジー。正面からビームを叩きこめっ！



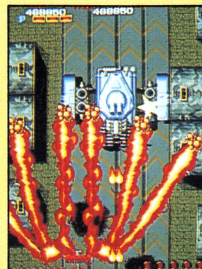
◀ボスも線路にそって出てくる。この重軌道多連掃射砲戦車・FV・サンダーラビットも、各砲台から破壊しよう。

●ラウンド5

敵の補給基地のようなラウンド。途中を横切る川には小型戦闘艇が、地上には戦車や砲台が、空中には戦闘機がと、かなり大変なラウンドだぞ。



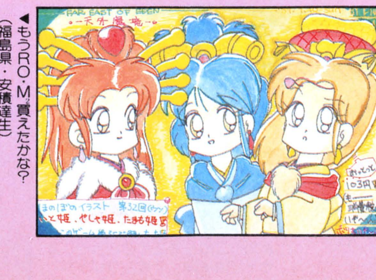
◀先手必勝！ ここに来るまでショットをパワーアップさせておいて、敵が攻撃する前に叩き潰せ！



◀大型多連双砲車・1020タータッカー。まず両脇のタンクを破壊し、その後で本体を壊す。ただし硬いぞっ！



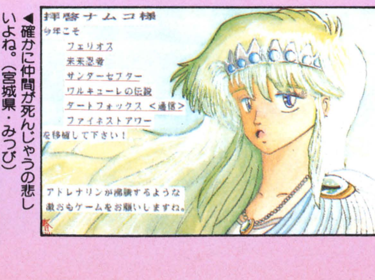
◀もうR.O.M.2買えたかな？（福島県・安積達生）



◀この3人って結構人気あるんだ。（埼玉県・F－14A）

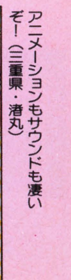


◀確かに仲間が死んじゃうの悲しいよね。（宮城県・みっぴ）



◀来年あたりはなんかでるんじゃない？（千葉県・I－NN）





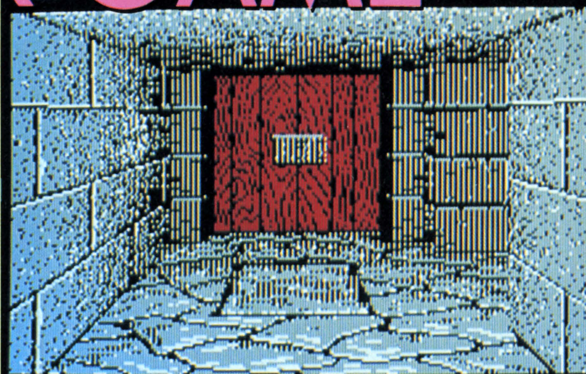
アニメーションもサウンドも凄いぞ！（三重県・渚丸）

COMPUTER GAME

Dungeon Master

ビクター音産／予価9800円／X68K、PC-98VM以降

名作リアルタイムRPGが日本のマシンに移植されたぞ!!




３月号遊楽専業団のWORLDGAMEで紹介した『ダンジョンマスター』が、PC98とX68000用として、ついに日本でも発売されることになったぞ。発売元はPCエンジンでもおなじみのビクター音産。移植したのは、ビクター音産の協力を得たFTL。つまり、今回発売される日本バージョンも、オリジナルのATARI ST版やAMIGA版を作ったアメリカのソフトハウスでつくられたもんだぜ。

このゲームは、本当にリアルな３Dダンジョン RPG。実際に人間が取るような行動が全てできるようになっているのだ。（なんと、倒した敵を食べることもできる）

ゲームは、破壊された世界をもとに戻すため、４人の勇者の魂を呼びだし、地底の奥にある『ファイアスタッフ』を取り戻すことが目的だ。



▲この扉を開けると冒険が始まる。中は３D迷路になっているのだ。

マウスで簡単に操作できるのだ

ゲームの操作方法は、68版、98版共にマウスだけで簡単に操作ができるようになっている。（ちなみに、右の下のほうがX68版の画面、上は98版の画面だよ）

武器の装備や食糧、薬の飲み食いなどは、すべて右の画面で行う。例えば装備なら、武器をマウスで手にもって行き、食糧なら口に持っていくだけでOK。

また、迷宮内で見つけた巻物を読むときは、目のところに持っていけばいい。



▲こっちは98版のサブ画面。98版はちょっと横長だ。



▲68版のサブ画面。アイテムの交換などもこの画面でやるのだ。

ダンジョンの中にはいろいろな仕掛けが！

ダンジョンには、本当にいろいろな仕掛がいっぱい。床に何かを置かなきゃ開かない扉だの、特殊な鍵が必要な扉だの。中には、開けたとたんモンスターの住み処だった、なーんてこともあるのだ。

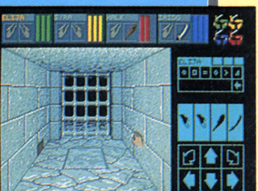
床や壁にはいろいろなヒントやアイテムがあるので、注意深くゆっくり歩くようにしないと、大事なものを見逃したりしちゃうんだぜ。



▲扉があるけど、よーく見ると、手前右の壁には何か書いてあるぞ。こういうのを見逃すな。



▲壁の窪みには、金色の鍵が置いてあった。アイテムはいろいろな使い道があるのだ。



▲正面は鉄格子。手前の床をよく見ると、四角い切れ目が見える。ここに乗ると……。

やられると装備が散らばる!!

このソフトのリアリティは、ゲームのあちこちにでている。例えば、仲間の誰かがやられてしまうと、そこには仲間の死体と共に、そいつの装備や持っていたアイテムなども散らばってしまう。残った仲間がそれを拾って行くわけ。また、敵を倒すときも、通常の攻撃以外に武器、防具、食糧、仲間の死体（！）なんかを投げつけて攻撃することができるんだ。



▲仲間が一人やられると、ごらんのありさま。拾って、ほかの仲間に持たせせよう！

©1987、Software Heaven, Inc. All right reserved.
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.



◀コズミックももうちょっとの辛抱だね。（岐阜県・天舞ティナ）



◀シュビビンⅡの要望も多いぞ。（沖縄県・安里道久）



◀これ、ゲームボーイではでるよね。（千葉県・ミネラル・ウォーター）



▲これも決りました。３月に期待しよう。（神奈川県・GARA）



▶ナムコさんそろそろどうでしょう？（岩手県・くりムクソン）

WORLD GAME

POWERDROME

ELECTRONIC ARTS／AMIGA



エアカーで疾走する3Dレースゲーム!!

この『パワードローム』は、エアカーに乗ってレースをする３Ｄレースゲーム。といっても、普通あるような３Ｄタイプのゲームじゃなく、ちゃんと周囲のグラフィックを計算してあるポリゴン式の３Ｄゲームなんだ。アーケードでいえば『ウイニングラン』や『ハードドライビング』みたいな感じのゲームっていえばわかるかな？

ただし、このゲームでの自機はエアカーという設定なので、慣性などが加わって操作がかなり難しくなっている。カーレースもののつもりですっ飛ばすと、あっという間にあちこちにぶつかってしまう。自分のマシンは、ちょっとぐらいぶつかっても平気だけど、あんまり何回もぶつかってると、しまいにはボロボロになって、制御不能になっちゃう。

でも、操作に馴れてくると、急降下や急上昇なんていうコースもあったりして結構楽しいソフトだよ。



▲急降下するトンネル。このへんは結構難しいのだ。

▶ピットに入ったけど、もうボロボロ。制御も効かなくなっている。

▲本戦スタート。なみいる強豪に勝つのは大変！

©1988, 1989 Michael Powell

HILLSFAR

SSI／IBM-PC、C64／128、AMIGA



アクション要素も入ったAD&D®シリーズのRPG！

８月号のWORLDGAMEで紹介した『HEROES OF THE LANCE』って覚えてるかな？（つい最近日本版も出たよね）　このゲームもあれと同様に、AD&Dをもとにしたコンピュータ RPGなんだ。

この『ヒルズファー』は、普通のファンタジーRPGにかなりアクションゲームの要素が入っている。建物の中で時間内に素早く動くことを要求されたり、途中の移動がモロにアクションゲームだったり。また、格闘場では、モンスターと実際に格闘したりしなきゃならない。

そのほか、建物の中に入るときや宝箱を開けるときには、合鍵を使って鍵を外すというパズルゲームみたいなこともやるんだ。

あんまりいろいろな要素が入ると、普通収拾がつかなくなるけど、このゲームはちゃんと、筋道が通っててておもしろいんだよね。

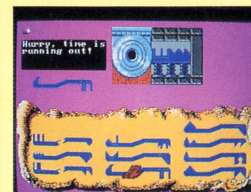




◀制限時間内に出口から脱出しないと……。

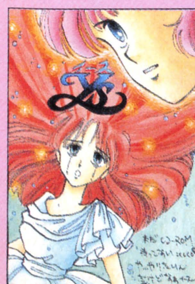


◀これが格闘場。アクションゲームだ。



◀合鍵を使って時間内に鍵を開けるのだ。

©1989 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved. ©1989 TSR, Inc. All Rights Reserved.



◀がんばってR²OM手に入れてね★（京都府・どらみ）



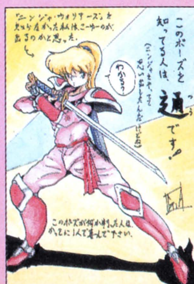
◀キックボールにキャピコズってのがあるよ。（愛媛県・森まりも）



◀後ろの飛竜がいいね。（静岡県・UWF健次郎）



◀アドルは自分だからしゃべんないみたい。（茨城県・いーぢま）



◀うーん、どっかで見た記憶があるぞ？（茨城県・おーみや・ぎあ）

CD-ROMジャーナル(仮称)進行報告



'90年、春の発売に向けて現在、着々と進行中だよ！

先月号で華々しく第１報をお届けしたCD-ROM雑誌。タイトルは、まだ未定。来月号で必ず発表するからね！　現在、来春の発売をめざして鋭意製作中。ビクター音産、ファンプロジェクトを始め、ミニゲーム担当のゲームアーツ、アニメーションアドベンチャー担当の東映動画などなど、たくさんの製作スタッフが頑張って作っているぞ。詳しい内容や画面なんかも、たぶん来月ぐらいから少しずつ見せられると思うから、もうちょっと待っててね。

ここでは、先月もお知らせしたCD-ROM雑誌の読者コーナー募集と、このニューメディアのアイディアコンテストの募集をやっちゃう！　みんなの力作を待ってるから、バシバシ応募してきて！　あ、この二つのあて先は、下に書いてあるビクター音産の方。小学館の方じゃないから間違えないようにね。

こんなことをやってほしい 御意見大募集！

CD-ROMジャーナル(仮称)では、キミたちの意見を大々的に募集するのだっ！

このCD-ROM雑誌の内容は、先月号でお知らせしたように、ゲームあり、アイドルあり、データベースありと実に盛りだくさん。でも、CD-ROMだったら、まだまだいろいろなことができると思うんだ。そこで、「このCD-ROM雑誌でこんなことをやって欲しい」「こんな企画がぴったりだ！」なんていうアイディアを、キミたちから大募集するぞ。採用者には記念テレホンカードを、その中でも、優秀なアイディアを送ってくれた人にはとっても豪華な賞品も用意してある。

既成概念にとらわれないような、超斬新なアイディアをガンガン送ってね。待ってるぜっっ！

賞品など、くわしいことは次号を見てね！

下の宛先の『アイディアコンテスト』係まで送ってね。

読者コーナーでは、こういう作品を募集中！

CD-ROM雑誌の読者コーナーも常に募集中。みんなの楽しい作品、期待してるぞ！

1 遊楽画廊・DIGITAL

このまわりにある遊楽画廊のCD版。本誌の遊楽画廊ゲームネタがメインなんだけど、CD版の方はそれ以外のオリジナルイラストも大募集。あと、本誌と違うのが、必ず官製葉書で応募して欲しいっていうこと。応募するときは葉書の表にゲームキャラなら『ゲーム』、オリジナルなら、イラストのテーマも書いてね。

応募の注意

●コメントはハガキの表に！

イラストに関するコメントは大歓迎。でも、イラストをイメージスキャナーで取り込むため、小さな字は読みにくくなるんだ。コメントを書くときは、葉書の表の下の方に書いておいて欲しいな。

●色の薄いものは難しいぞ！

イラストの色使いは、濃いめの方がいい。あんまり薄いとイメージスキャナーで取り込むときに良く出ないことがあるんだ。一応本誌に載ってるような感じだったら、たぶん大丈夫だろうと思うけど、ちょっと注意して。

2 虹色写真館

キミたちの撮った写真を掲載するコーナー。写真はサービスサイズかキャビネサイズで、カラー、モノクロは問わないぞ。写真の裏に、撮った人の氏名、テーマ、コメントなどを書いて、封書で送ってね。

■CD小町

キミたちの回りの女の子の写真も送ってもらうコーナー。もちろん、女の子は自分の写真を送ってきてもいいよ。裏に、女の子の紹介を忘れずに書いておいてね。

■動物村

ペット写真のコーナー。カワイイやつとか、おもしろいかっこうしてる動物の写真を送ってくれ。自分のペットじゃなくて、近所の動物でもいいよ。

■APアナザーピクチャー

そのほかの写真。これは何でもありだ。身の回りで起こったおもしろい出来事の写真などを送って。後ろにどんな写真なのかも書いておいてね。

3 フリーパーク・テーマパーク

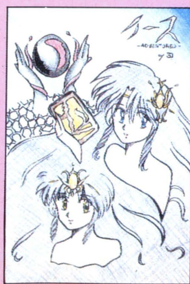
これは雑誌の読者欄みたいなコーナー。まあ、うちの雑誌でいえばニンジン倶楽部みたいなものかな？　なんでもありのフリーパークと毎号テーマを決めたテーマパークに分かれていて、フリーパークの方は身の回りのおもしろいことや腹の立つこと、悩み相談など何でもOK！　パーソナリティーの女の子がいろいろと話しを聞いてくれる。テーマパークの創刊号のテーマはこれ。葉書で送ってね。

創刊号のテーマ これからのゲームマシン

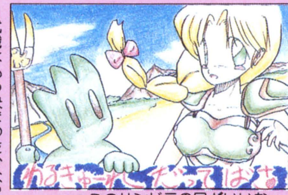
応募方法

住所、氏名、PN(あれば)、年齢、学年、職業、電話番号をハッキリ書いて下の宛先まで。なお、応募作品は返却しません。毎号、応募者の中から優秀作品に賞品が出る予定だ。

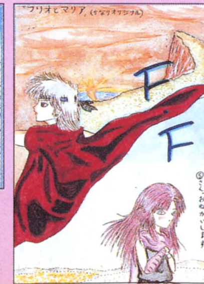
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷２-８-16
ビクター音楽産業株式会社
CD-ROMジャーナル編集部　○○係



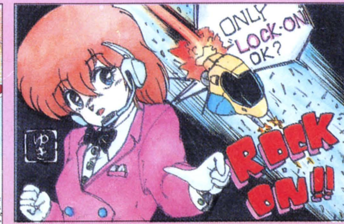
◀就職はもう決まったかな？（福島県・らみあ）



▲このサンドラの目がいいな。（東京都・やむな・あらん）



▶今度M２版がでるんだよね。（大分県・ケルベロス）



◀ロックオンってあんまり遊んでないんだ。（東京都・YUKI♡）



◀これ、優子かと思った。（静岡県・めくちゃん）



▲おおっ！　シブい源平だぜっつ！（静岡県・パブルス）



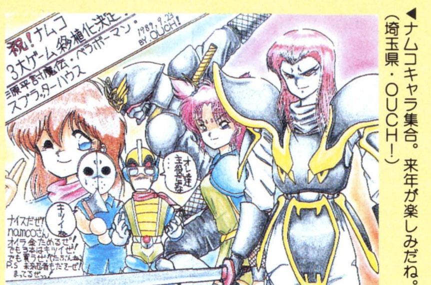
▲そういえば、バンツネタって今月2本目だ。（兵庫県・笠原弥介）



▲ゲーム中も、ギルってこんな感じだよね。（東京都・る・よん）



▲W-Zは一番のめり込んだゲームなんだ。（神奈川県・不思議な踊り）



▲ナムコキャラ集合。来年が楽しみだね。（埼玉県・OUCH！）



▲シュビⅡはもしかするかもよ。（東京都・かってぃず）



▲ダラは、来年1月になったって。（東京都・ZAP）





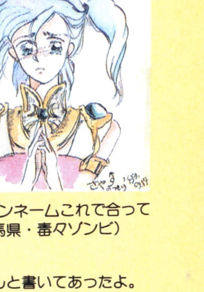
▲元気いっぱいのプラプリルだね★（岐阜県・カバさん）



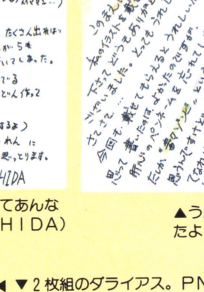
▲コズミックも早く遊びたいよね！（千葉県・辻馬寛）



▲これはなかなかおもしろいぞ！（山形県・おさかな）



▲うん、ペンネームこれで合ってたよ。（群馬県・毒々ゾンビ）





▲何で、かすみちゃんってあんなに強いんだ？（静岡県・HIDA）



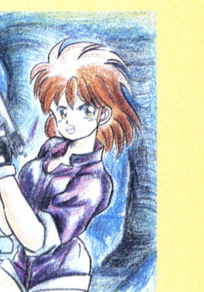
▲うーんと、江戸にはねー、まだ秘密があるの。（北海道・こやた）



▲実は、コロコロのドラクエ担当も団長なんだ。（大阪府・石田英樹）



▲12月は楽しみなソフトがいっぱい！（埼玉県・波瀬万丈）



▼2枚組のダライアス。PNちゃんと書いてあったよ。（東京都・あきもとみ）





▲イースは、声のイメージもぴったり合ってるよ。（島根県・暗黒の魔道士）



▲ファミコン版はもう少しで発売だ。（埼玉県・すずか歩）



▲アスキーもソフトの方でも参入すればいいのに。（福岡県・しょう）



▲今月からサヤ人気が急上昇だな！。（埼玉県・土屋美紀）



▲これはPC向きだと思うんだけど。（東京都・ZAP）





▲この辺はコナミが動かないとねぇ。（愛知県・べるの）



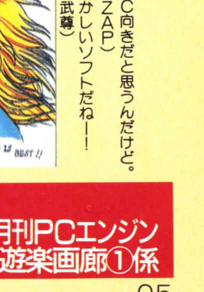
▲ををっつ！　や、山下画伯っつ！　貼絵だぞ！（福岡県・長島弘和）

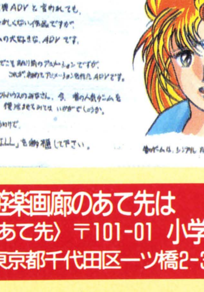


▲まだ動いているの見たことないんだよね。（大阪府・香月舞）



▲イースはもう少しの辛抱だからね。（兵庫県・桐夕葵）





▲おー、懐かしいソフトだね！（兵庫県・武尊）



▲ソーサリはどうかなぁ？　どこかやらないかな？（東京都・みはらさくら）



▲ストーリーは確かに笑えるかもね。（広島県・ひうかの黒馬）



▲こっちはイースの合作だぞ。（福井県・巡洋艦／福島県・らみあ）



▲ドラスレファミリーの合作だ。（福井県・巡洋艦／宮城県・ZAN）

遊楽画廊のあて先は
〈あて先〉〒101-01 小学館・月刊PCエンジン
東京都千代田区一ツ橋2-3-1 遊楽画廊①係

Computerized F-1 Racing EPSON

どこまで人生を楽しめるか。まず、人間…EPSON。

夢と冒険。
それがエプソンのコンセプトです。
より人にやさしいテクノロジーをめざし、
クリエイティブな活動をつづけています。
未来を豊かに、
そして楽しくするために、
エプソンは、
まず人間からスタートします。

中嶋 悟 ア・ラ・カ・ル・ト

郷里の商店街が生んだ ベストドレッサー・中嶋 悟。

レーサーとして一流の男は、おおむねファッションセンスも一流というのが通り相場のようだ。中嶋悟も88年度のベストドレッサー賞を獲得していて、そのセンスは折り紙付きといえる。だが彼の場合、ベストドレッサーといっても、上から下まで世界の有名ブランドを身に着けているわけではなく、ほとんどのアイテムが郷里・岡崎の商店街にある中学時代から行きつけのメンズショップで購入しているというのだ。その辺が気取りのない中嶋の素顔を感じさせてほほえましい。GPが終ってレーシングスーツを脱いだ中嶋。サーキットでの勇姿もなかなかだったが、今度のオフはどんなファッションでぼくらの目を楽しませてくれるだろうか。

RACING INFORMATION 最終第16戦は、11月5日、オーストラリアのアデレードで開催。中嶋は、予選23位の苦しいスタートだったが、雨をものともしないアグレッシブな走りで着々と順位を上げていき、3位を走るパトレーゼとデッドヒートの末、今期最高、自己最高位タイの4位に入る健闘を見せた。来期は名門ティレルへの移籍が確定した中嶋、マシントラブルに悩まされてポイントが稼げず、不本意な成績に終った今年度の雪辱をぜひ果たしてもらいたい。

※1年間、中嶋悟とエプソンを応援していただき、ありがとうございました。

セイコーエプソン株式会社

ちょっと衣替えしたけど、内容の豊富さは変らんぞ!!。

激烈技 SPECIAL

今月は『ドラえもん』の激烈技がたくさん届いたので、何かドラえもん特集のようになっちゃった。まぁ人気者の彼だし、たまにはネ。

ヘビー級	超大技	ライト級	小技
ミドル級	大技	フライ級	おまけ技

ヘビー級 ●ドラえもん―迷宮大作戦―

むずかしいモード突入だ!!

石川県／竹田一



◀このパスコードをおもむろにぶっこむのだ。すると…



◀ホレ、むずかしいモードが現れた。

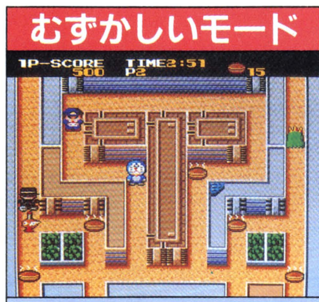
ホンワカパッパ〜ホンワカパッパ〜ドラえもん〜〜〜。には、やさしいモードとふつうモードがあるけど、それをクリアーするとナント、"むずかしいモード"という読んで字のごとく内容が難しくなっているゲームを遊ぶことができるのだ。けど、60ラウンドクリアーはチトつらい。んなワケで、このパスコードさえ知っていればどのモードのどのラウンドからでも遊べちゃうのです。便利でしょ。

やさしいモード



▲これは誰でも楽しく遊べるモード。敵の動きも素直で楽勝というやつだ。

むずかしいモード



▲敵の動きがトリッキー。まさにプロフェッショナルな人に用意されたモードだ。

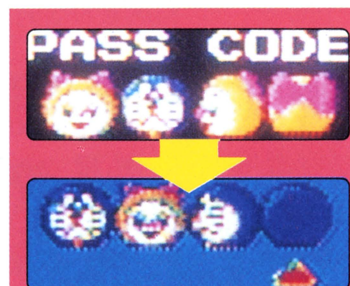
ミドル級 ●ドラえもん―迷宮大作戦―

逆パスコードでラクチン!

東京都／井上貴弘



◀例えばこの面のパスコードを逆にして入力する。



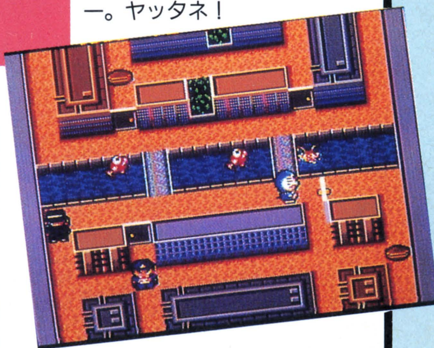
▲こういう風に、ドラえもんとドラミちゃんを替えて入力するのだ。

やさしいモードやふつうモードでゲームオーバーになっちゃってパスコードが出てきたら、そのパスコードを覚えておいて、ランボタンを押す。パスコードにさっきのパスコードの逆（ドラえもんとドラミちゃんの絵柄を入れ替える）を入力すると、むずかしいモードに入ることができる。これを利用すれば、むずかしいモードのパスコードがカンタンにすべてわかっちゃうというワケ。

これでドラえもんのラウンドを表裏楽しむことができるー。ヤッタネ!



▲見事、むずかしいモードへ!! けど、クリアできる?!

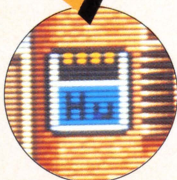


ヘビー級

かくれキャラ、オンパレード

愛知県／成瀬純子

Huカード



▲10000点もボーナスが入るHuカード。

どのモード、どのラウンドでもいいから、穴を256個開けて埋めると、Huカードが現れて、取ると10000点のボーナスがっ!!

何回も出現させられるので、高得点もラクに取れてしまうね。



▲とにかく穴を開けて埋める。モグラ手袋があるとすぐに出現するぞ。



▲あっ、あれに見えるはHuカード。いったい何メガカードでしょうねぇ。



▲ホレ、10000点!! 2個も3個も出すことができるぞ。

ハチ助



▲ハチ助ちゃんは20000点のボーナスなのです。

どのモード、どのラウンド中でも1ラウンド中に敵を1匹も倒さないで（穴に落としてもイイけど、埋めてはダメ）、すべてのどらやきを取るとハチ助が出現。取ると20000点のボーナスがアナタの物!



▲敵は、穴に落としてもいいが埋めてしまっては絶対にダメだよ！

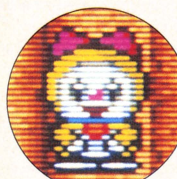


▲あと1個で、全部取得だ。けっこうメンドウだったぁ〜。



▲オッ、あれがハチ助か。どれどれ20000点をいただくとするか。

ドラミちゃん



▲これが噂のドラミちゃん。1upの効果があるのだ。

どのモード、どのラウンドでもいいから、敵を64匹埋める（64コお墓をつくる）、とドラミちゃんが現れ、取ると1upするのだ。すべてのラウンドでやって行けば、たくさん増えて有利だわね。



▲とにかくお墓を64個築き上げるのだ。すると…

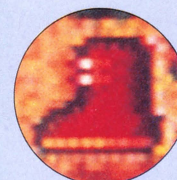


▲ウヒョ。ドラミちゃん現わる！さっさと取って1upするかのぉ。



▲これでドラえもんの残機が1匹増えるのだ。トクしたのぉ。

快足シューズ



▲快速シューズを取りさえすれば、逃げ切るのも楽。

表に出ている面のドア、プレイする時表示された場所の付近に穴を開けると、"快足シューズ"が出現。これさえいただいてしまえば、「あ〜あ、敵に追い着かれちゃった」。なんてことがなくなっちゃうね。でも短足のドラえもん（失礼）が猛スピードで走り回っちゃったりなんかしたら、すっころんじゃったりしないもんでしょうかねぇ。あっ、余計な心配ですか。では。



◀穴をあけるだけでアイテムを頂けてしまうなんて…。甘いでしょうか。



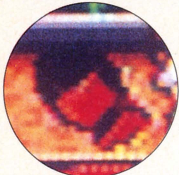
◀写真では分りずらい（というよりわからん！）けど、彼の足速いです。

快足シューズはここにある!!

この表を使って、例えば34ラウンドだったら、画面左はじ付近（ボコボコ掘ってみてね）を掘れば、快足シューズがおがめるのだ。上手く利用すべし!!

ドア下	右下角	右上はじ	右上付近	右下付近	左上角	画面左はじ
40、52	8	41	11、17、26、44	6、21	24	34
左上角	**左下角**	**画面中央**	**画面左付近**	**左上付近**	**画面下付近**	**左下付近**
59	25	4	33	27	22	13、15

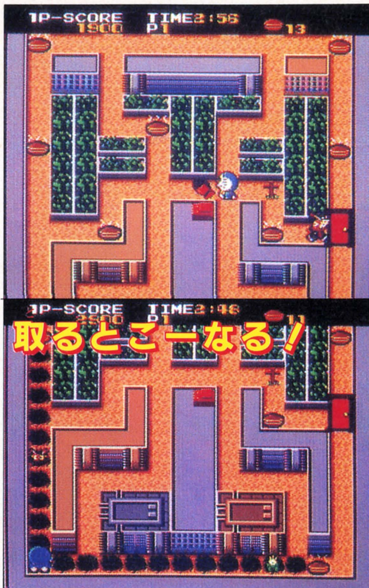
モグラ手袋



▲いっぺんに16コも穴が掘れちゃうんだから無敵!?

快足シューズ同様、モグラ手袋の出現も表を参照して、穴を掘りさえすれば、そこに現われるという寸法。

このアイテムを手にしたドラえもんは、一気に16コもの穴を掘ることができるようになる。こんな所でギガゾンビなんかと遊んでないで（遊んでんじゃなくって戦ってるんだって！）道路工事や、トンネル建設に一役かっていただければ、2日程で工事は完了してしまいそうなのに。やはり一家に一台はドラえもんが常備されるという未来はくるんでしょうかねぇ。ホント、ほしいよね。



▼こっ、これがぁぁぁ、モグラ手袋ね。さてと、これをはめて…

▼おおっ、なんちゅームチャクチャ。穴だらけではないか！

モグラ手袋はここにある!!

ここでも例を上げると、36ラウンドのドアの左上角付近を掘るとヨイのだそうだ。根気よく1個1個掘ってみましょー。

ドア上	ドア下	画面下はじ	右下角	左上付近	右上付近
51	9、10	5	12	16、54	23
画面左はじ	左下角	左下付近	画面左はじ	画面付近	左上角
19	29	39	58	55	36

●モンスター・レアー

フライ級

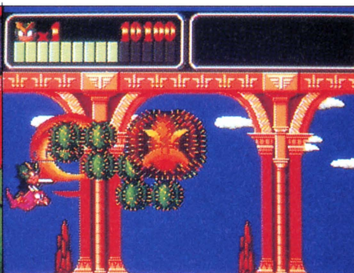
もう無敵というか、無限コンティニュー

秋田県／木村一也

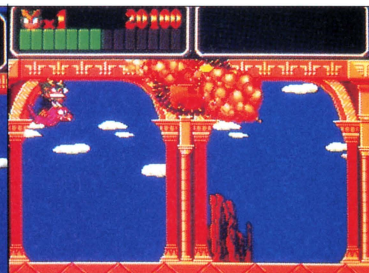
ゲームオーバーになって、ネームを入力する時にセレクトボタンを押すと数字も選べるようになる。そこでネームを、"68K" と入れると次のゲームからは無限にコンティニューが可能になる。だから時間をかけさえすれば、誰でもエンディングが見れるのだ。



▲ありゃ、やられてしまった。ここで焦らずセレクトボタンを押しながら、"68K" じゃ。



▲よいか、"68K" と入力するだけでOKだ。そして次のゲームをスタートさせるべしっ！



▲コンティニューは3回のはずだが、かれこれ12回程しておる。ホッホッホッホッ!!

●ニュートピア

ミドル級

強い敵を弱くすげ替えろっ!!

千葉県／茄子ノ与一

1画面中に敵を一匹だけ残して画面をスクロールさせ、また元に画面に戻ってくるとさっき残した敵と違っていることがある。これを利用すれば、強敵だけを残してすべて倒し、またその画面に戻ってくると弱い敵に変わっているというワケ。



◀右上の海中にいる強敵"タコ"を残して、すべての敵を倒し画面を切り替える…



◀そしてまた元の画面に帰ってみると、さっきのタコが左にいるザコ敵に変化してるのだ。

ヘビー級 ●ガンヘッド

せこい点稼ぎ

福島県／渡辺澄吉

無敵モードにしてプレイし、敵の弾(レーザー、ミサイルは不可)に当たると、1個につき10点が加算される。これを使い、ボスなんかで点で稼ぐとイイかもね。

◀無敵モード完了。そしてスタート!!

◀では当たってみます。バリアは付けちゃダメ。

◀あっ、少しばかり得点が増してるぞ。

ライト級 ●竜の子ファイター

ライフゲージ増加

北海道／大越明

1面でⓅのライフアップをとったらわざとやられて、コンティニュー。するとライフゲージが上がっています。これを繰り返すと1面からいきなりライフが満タン！

▶取ったらやられましょう。そうしましょう。

▶けっこうみっともない姿ではありますな。

◀オオッ！ ライフゲージが長いっ!!

フライ級 ●ブラッディウルフ

戦車に対しては一撃必殺！

岡山県／角田詔吾

6、8面に出るボスは、例の、"空中浮遊"の技を使い、戦車の横へ行きます。ここから一気にボスに体当りを加えると、ナント一撃でボスはおダブツという有様。他のボスに使えればヨイのですが、この技は容姿が戦車の奴でないと全く効果がありませんのであしからず。これでダーッ!! とエンディングまで駆け抜けちゃえるでしょ?!

▲ミサイルは射つは、弾を放射状に射つはでけっこう手強いボス。ま、普通にやったのでは1ミスは覚悟しなければならないかも…。

▲が、空中浮遊技を使いボスの真横へと、このままボスに体当り。勇気を出して行ってみんしゃい。そりゃ～!! えっ、やっぱり恐い？ 何を言っとんだ。行けぇ～！

▲ズガガ～ン!! と、ボスはたったの一撃にしてあの世行き。この技は6、8面にしか通用しないなんて、しゃくだなぁ。最終ボスにも効けばイイのにね。

ミドル級 ●ブラッディウルフ

死んだ場所からゲーム再開!!

大阪府／浦川哲

ステージ、1、2、7で無限コンティニューができるスゴ技です。なぜ、1、2、7だけかというとステージの始めに建物があって、中にアイテムと捕虜がいるというのが前提条件だからです。で、その方法は。

ワザとライフを1にして、アイテムを取り、捕虜を助けて外に出ます。この時すぐに方向キーの上を押しながら、ⅠⅡRUNを同時に押します。上手くいけば、死んだ場所から、何度でもよみがえることができる!!

◀まずはライフを1にする。ここがミソというわけ。次に中に入りアイテムを取って捕虜を助けて…

▶上を押しながらⅠⅡとRUNを同時に押すっ!!

◀上手くいくとピン！と音がします。そうすれば成功。タイミングが難しいので、何度もやってみて下さい。

楽勝だ!!

●鏡の国のレジェンド

フライ級　CDプレイヤーでノリピーが喋る

埼玉県／藤井隆行

CDロムをROM²ではなく、普通のCDプレイヤーに入れて聞くと、他のソフトだったらオバサン(あ、ゴメンナサイ)、おねえちゃんの声で注意してくれるけど、『鏡の国のレジェンド』だとナント!! ノリピーが注意してくれちゃうのだ。これなら誰でも言う事をきいちゃってやまないよね。うひー、さすがはビクター音楽産業さんじゃ。イキなことをやってくれるのです。やるじゃん、やるじゃん。



●鏡の国のレジェンド

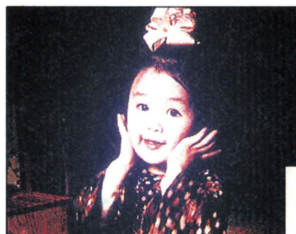
ヘビー級　デバッグモードよー♡

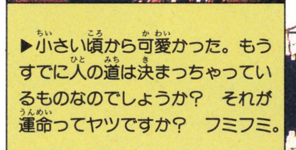
群馬県／斉木良文

タイトルが出ている時に、Ⅱボタンを16回押してからⅠボタンを16回押してスタート。ゲームを始めると、デバッグモードに入り、ノリピーの隠れグラフィックが見れるぞぉ！



▶タイトルでキチンとコマンドを入力しさえすれば、この幸、我に有りというヤツだ。









◀酒井法子さん（職業：歌い手）の小さかった頃のグラフィックがいっぱい入っておる。他にもアニメの背景や歌も自由に賞味できる。

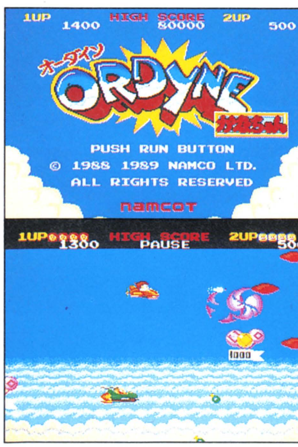
▶小さい頃から可愛かった。もうすでに人の道は決まっちゃっているものなのでしょうか？ それが運命ってヤツですか？ フミフミ。

●オーダイン

ライト級　かなちゃんと一緒♡

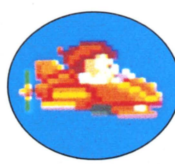
茨城県／古手利幸

かなちゃんモードにして、Ⅰプレイでワザとやられます。ゲームオーバーでコンティニュー画面の時、Ⅱパッドのボタンを押すと、かなちゃんとサンデー珍のアベックでプレイができるのです。お試しあれ。



◀ボカーンとやられちゃいますですよ。

◀ⅡパッドのRUNボタンでハイ、この通り！



◀ラベンダー色の機に乗っているかなちゃんなのだ。

●めぞん一刻

ヘビー級　アイテム増殖っ!!

愛知県／神谷幸孝

パスワード入力画面で、文字をある数だけ入力すると、アイテムがたくさん揃っていたり、すごい個数を手に入れている状態から始めることができます。右図の表を参照でいざ入力。この他にもまだまだあるかも知れん。

文字	数
あ	17
え	50
き	50
く	12
の	50
ふ	20



▲それではお言葉に甘えて、のののののの…

▲アイテムのほとんどが揃っているぞ。

※タイトル画面で、Ⅰボタンを約2秒間押しつづけると、かなちゃんモードになるよ。

ライト級

●ダブルダンジョン

敵をすり抜けろっ!!

静岡県／DAINAMO

敵に出会ったら、方向キーを右左右左右左…と素速く入れていくと敵をすり抜けることができるのです。とにかく速くリズムよく行なえば誰にでもできる技なので、HPが低くなって危ない時や、戦うとやっかいな敵に出会った時に重宝すると思いますよ。上手くやると敵の上に乗っかってしまった状態にもなるので、けっこう笑えます。



▲スライムはザコ中のザコだが、試しに左右左右、ぐりぐりっと…。あっ、スライムの姿が…。



▲見えんぞっ、どこだっ、どこじゃー！出てこい、フッ、私のあまりの強さにおじけづいたのかのお、フッ、ファファファファファファ〜

▲あ、あのー。私スライムはアナタ様の足の下なんですけども…。ゲッ、座標が同じということは、今ふみつけている物体こそがスライムちゃん!? ドヒー!!

ミドル級

●ダブルダンジョン

ノーダメージで敵を倒せっ!!

千葉県／エルメス

敵と出会ったら戦い、一撃を与えたら、すぐに後ろにさがるか左右を向いてしまう（ようするに敵を画面内に出さない)。そしてまた出会いまた一撃。また画面をハズす。この繰り返しによって敵を難なくノーダメージで倒すことが可能になるのです。なおかつボスにも有効ときたもんだ。



▲ジャイアントヒル出現!! すかさず一撃を加えてあとずさり。

▲これでは敵は攻撃してこない。が、敵のダメージは蓄積されている。



▲この反復によって敵はもろくもくずれ去る。ボスにも効くということは、クリアー目前?!

『激烈技』を大募集だっ！

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！ どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね。この激烈技のコーナーに採用された人には、右の"図書券"をプレゼント！ なんとっ、図書券の最高額は10000円だぜ!! ヘビー級をバシバシと発見してくれよ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！（どんなスゴイワザでも、ゲーム名が書いてないとダメだよ)。

たのしいワザをたくさん待ってるぜっ！

図書券をプレゼント！

この激烈技のコーナーに採用されたヒトには、そのランクに見合った"図書券"をプレゼント！ これで好きな本を買っちゃおう！

- ヘビー級→10000円
- ミドル級→5000円
- ライト級→3000円
- フライ級→1000円



郵便はがき 41円
101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
『激烈技①』係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢　電話番号

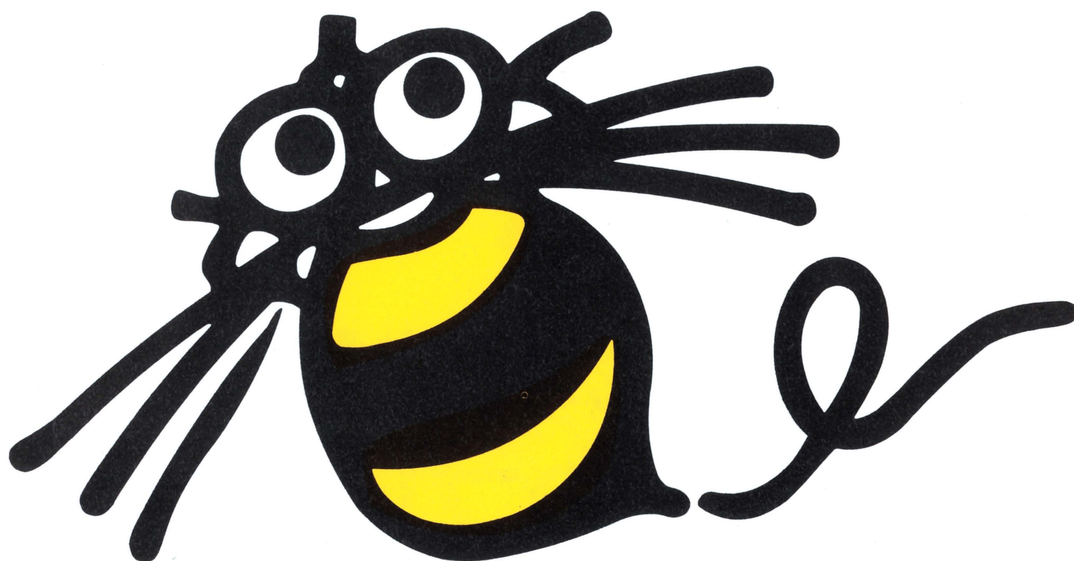
●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて『激烈技スペシャル①』係に送ってください。私製はがきの時は、41円切手を忘れずにはってね。

●発表された方にはプレゼントを発送します。

Human Hudson

頭脳募集



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

ただいまソフト制作スタッフ募集中!

あなたのユニークたっぷりの頭脳、ぜひハドソンにお貸しください。

募 集 要 項

ハドソンでは"天外魔境""桃太郎シリーズ"を始め、新ジャンルのシリーズ化に常にチャレンジしています。そんなハドソンと『面白い仕事をしてみよう』という方、個人でもグループでもかまいません。他にお仕事を持っている方でも、そのユーモアセンス溢れる頭脳ひとつで、ハドソンのユニークなソフト制作スタッフに加わりませんか?

【職種】
ゲームデザイナー・プログラマー・
グラフィックデザイナー・ゲームプロデューサー
個人・グループいずれでも可。条件優遇、別途相談。

【ジョイント場所】
東京・大阪・札幌地区

【応募方法】
履歴書・ジョイント希望地・自己PR・グループPR(原稿用紙800文字以上。写真作品・シナリオ付も可)を同封し、次の宛先までご応募ください。書類選考の上、おって面接日等通知いたします。

【お問合せ・宛先】
東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル
㈱ハドソン東京支社企画開発本部:青山
Tel. 03(235)2068

【締切日】
平成元年12月15日

株式会社ハドソン



「ゲームプリンセスイメージ少女コンテスト」募集要項

PCエンジンファン
100万人のプリンセス
を探せ!

●**資格**：15才〜20才の未婚女性。プロ・アマ不問。自薦・他薦不問●**方法**：市販の履歴書一通。身長・体重・靴のサイズ・血液型。写真2枚(顔・全身)3ヶ月以内撮影のもの。サービス判以上のカラー。返信用封筒・切手同封。自己PR文または音声カセットテープ。未成年者は保護者の同意書同封。●**締切**：平成元年12月25日必着●**宛先**：〒150 東京都渋谷区恵比寿南1の2の10 ユニオンビル205「ゲームプリンセス」Ⓜ係 ●**選考方法**：予選／書類審査で約20名選出。審査結果は平成2年1月10日までに郵送。本選／平成2年1月21日。面接及びカメラテスト。自己PR、MC審査。交通費支給。●**合格後**：(株)IGSの新商品プロモーション用ポスター、パンフレットにモデル出演及び、年5〜6回のイベント出演。●**賞**：Game Princess 賞金100万円。準Game Princess(2名) 賞金各20万円。他ゲームプリンセス・準ゲームプリンセスの推薦者にPCエンジンプレゼント及び、応募者全員の中から抽選で30名様IGSオリジナルグッズプレゼント。●**任期**：平成2年1月21日より1年間。●ゲームプリンセス発表イベントに抽選で200名のゲームファンをご紹待。※ゲームプリンセスは、(株)IGSのゲームソフトのブランド名です。

●お問い合わせ 03(791)3731

●ゲームソフトの最前線に、いまデビューする衝撃のシューティング・ゲーム「サイバー・コア」。つねに新感覚を追求するゲーム・フロンティアたちに、従来にない刺激と興奮を体感させる、サイバーパンク感覚のゲームです。



3月発売

●IGSは、これまでに多数の画期的なビジネス・教育用ソフトを開発し、まさに業界のリーディングカンパニーとして活躍してきました。そのIGSが、すべてのノウハウを凝縮し、新しい感性を注入して開発した、ゲームソフトのデビュー作がこの「サイバー・コア」です。



大気圏が存在していることが不思議なくらいだった。不器用に体を揺さぶるこの鈍い衝撃波が、メランジ加藤にはむしろいとおしかった。突然目の前に広がる地球の姿。それは第四区の探査飛行に向った110年前の記憶とはあまりにもかけ離れていた。いや、7ヶ月前地球との回線が途絶えた時ですら想像しえなかった光景。醜く変貌した地表。昆虫状の生物が支配する異形の世界。そのどこからも、いとおしさなどはミジンも感じられない。既にマザーシップの対生体分析装置がこの尋常でない状況を読み取っていた。外部からのある種の遺伝子情報が、あらゆる生命体を侵していった結果だという。「人間は……この惑星に人間はもう一人も残ってないというのか」無意識のうちにも人影を追うメランジ加藤の視界をはばむかのようにグロテスクな昆虫らしき一群が向ってくる。人類の終焉の、まさに最後の瞬間を想わせる無気味な緊張感がメランジ加藤を襲う。

PC Engine

帝王登場。

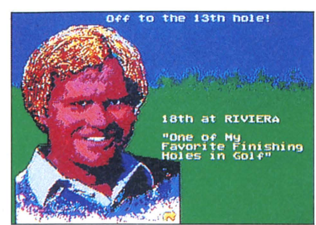
ジャック・ニクラウス

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

収録コース
ジャック・ニクラウス特選18ホール■オーガスタ7、10、12、13■セント・アンドリュース12、14、17■リビエラ10、18■ペブル・ビーチ7、8、13、18■バルタスロール4、17■ミュアフィールド18■オークモント18■メリオン11■ロイヤルリザム12

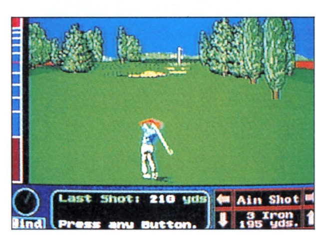


好評発売中!
HuCard 希望小売価格¥6,200(税抜)









あの世紀のゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールを舞台に、完璧な3D画面により臨場感溢れるゴルフが満喫できる超リアルなゴルフ・ソフト、話題を独占していよいよ登場!!

- プレイヤーの実際の視点による3D画面、フェアウエイの起伏、池、バンカーなどのコースレイアウトからグリーンのアンジュレイションまで実在のコースを360度完全再現
- ボールの転がり、飛び、障害物への反応まで、パーフェクトにシミュレイト
- 最大4人迄同時プレイ可。さらにジャック・ニクラウス他個性溢れるコンピュータ・プレイヤーも9人登録
- クラブ選択などを自動的に処理する初心者モードとプロ並みのセンスが要求されるエキスパートモードを採用
- ストローク、マッチ、スキンズの3つの対戦モードや練習場も完備して面白さ倍増

Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI.
©1988, 1989 Accolade, Inc. ©1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

やりたいっ!

緊急予告

CD-ROM²がマガジンになって登場!

来春第1号創刊

★CD-ROMならではの容量と音とグラフィックの機能を最大限に活用したマガジン形式の総合エンターテイメント・ソフトが遂に出る。
★君達の知りたいソフト情報、アイドル情報や面白いアニメ・コミックス、勿論、君達自身が参加して作るコーナーなどもあって、楽しさ満載。
★第1号創刊に向けて、ただ今、制作快調!

発売元:Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

NEW GAM

今月も、またまたたっくさんの超新作ゲームを紹介するぞ。これだけラインナップがそろってれば、1990年のP

HOT!

虎への道 TIGER ROAD

ビクター音産／価格未定



開発情況　2月発売予定

この『虎への道』は、もとはカプコンのアーケードアクション。それをビクター音産がPCエンジン用に移植したのがこのゲームなんだ。アーケードの難易度もかなり忠実に移植されているから、ゲーセンでなかなかクリアできなかった人も、あのときの無念を晴らすチャンスだ！

さらに、アクションゲームが苦手な人用にバックアップにも対応しているんだぜ。

こんなエリアが出てくるぞ！

ゲーム中には、実にいろいろなエリアが出てくる。通常の横スクロールフィールドあり、空中移動の縦スクロールあり。その中でも、特に連続ジャンプで進むようなエリアはかなりの難関だ。武器を連打しまくって、ザコキャラに突き落とされないように進まないとならないのだ！バックアップを使って何回も繰り返し練習し、自分のルートを見つけ出すのが早道だぞ！



▲迷路状になったこの面には、敵が続出！



▲敵に突き落とされないように。タイミング命！



▲縦スクロールの面。トゲに触れるな！

アイテムを取ってパワーアップ！

ゲーム中にはいろいろなアイテムがある。赤い宝箱には武器が、黄色い箱や敵キャラからは、ボーナスアイテムやライフ回復のアイテムが出る。（逆にライフが減ってしまうアイテムも出るぞ。注意！）これらのアイテムをうまく取り、敵にやられて減った体力を回復させたり、自分にあった武器を選びながら進んで行こう。途中で間違えて変な武器を取っちゃうと、その後の戦いがつらくなるぞ。



▲通常の武器は3種類あるのだ。

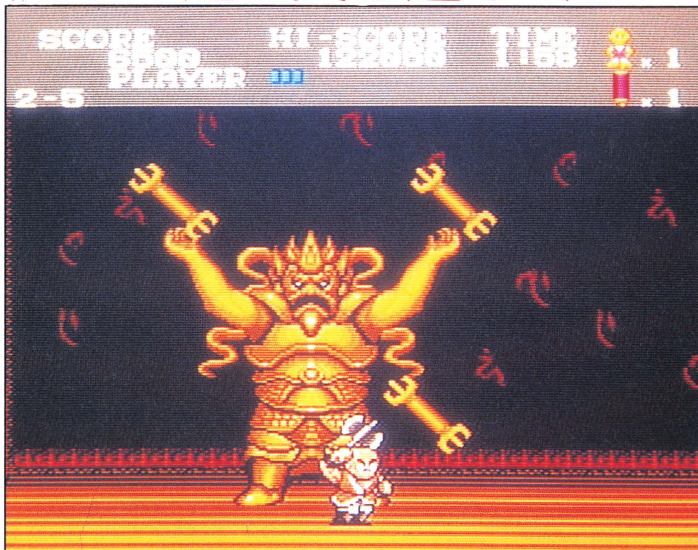


▲逆さ瓢簞は体力を半減させる！



▲修行すると、こんな必殺技が使えるようになるのだ。強力だぜっ！

続出する強敵を倒し、虎への道を突き進めっ！



ボスキャラも強力だぜっ!!

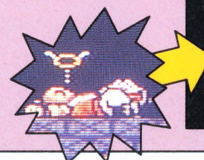
ステージの最後はボスキャラと対決。このゲームのボスは、各キャラごとに攻撃パターンが決まっているので、それを見切ればかなり楽になる。

ただし、ボスの持っている攻撃力は超強烈だ！下手に触るとあっという間に体力がなくなってしまうのだ。



やられても安心！バックアップ対応!!

このゲームはバックアップメモリーに対応。天の声2などのバックアップがあれば、コンティニューを無制限に使うことができる。これなら、アクションが苦手でも大丈夫だ！





© CAPCOM1987 ©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.

E SPECIAL Part.2

Cエンジン界も一安心だよね。おこづかいはちゃんと貯めてあるかな？

HOT!

バルンバ

ナムコ／価格未定



開発情況　4月発売予定

ショット，エリア，すべてが360°！ Dr.ドッペルの最終兵器を倒せ!!

ついにナムコが、PCエンジンにオリジナルソフトを投入してくる!! それが、この『バルンバ』だ。縦横斜めと360°にスクロールする広大なエリアと、砲台を回転させて360°に攻撃できる自機。この2つのシステムによって、敵の出現パターンなどが、過去にないほど自由になった。プレイの幅が広がったため、戦略性の高いシューティングになってるぞ。



これが戦略シューティング

バトルエリアは5つ

エリア総数は5つ。各エリアには、数匹のボスがいる。それらを倒して先に進んでいくのだ。最終エリアのラストには、Dr.ドッペル操る謎の最終兵器が出現する。こいつを撃破すればゲームクリアだ。



▲舞台となる5つのエリアの全体図だ。



▶最終面〝フォートレスエリア〟。ドッペルの待ちうける不落の要塞だ。

エリア1

最初に向かうのは『フロートアイランド』。空を浮遊する大陸だ。メカで武装したトリやウサギが、上下左右から襲いかかってくる。自機の位置や砲台をコントロールして敵を撃破。切り抜けていこう。



◀ドッペルに改造されたメカ群が大接近！

中ボス



▲エリア半ばで、中ボス〝バラゴー〟出現!!

大ボス



▲大ボス〝マタンゴ〟。弱点は尻尾なんだぜっ。

エリア2

水中面の『レイクエリア』。放っておくと浮力で自機が、浮き上がっちゃうぞ。



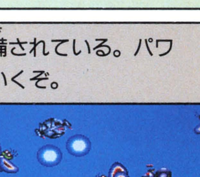
エリア3

山岳地域『マウンテンエリア』。縦横無尽のスクロールが特徴なんだ。



エリア4

洞窟『ケイブエリア』。この辺まで来ると、難度も超A。かんばって。



攻撃アイテムは4種類あるぞ!!

自機『バルンバ』には、4つの武器が標準装備されている。パワーアップボールを取ると、次第に威力が増していくぞ。

バルカン砲



▲連射砲。一番ノーマルな武器でレベルアップすれば最強の破壊力。

レーザー



▲貫通力のある武器。2方向から4方向へと成長していくぞ。

ナパーム



▲爆風で敵を倒す。パワーは小さいが、当たり判定が大きいのだ。

シールド



▲自機をガードする上、発射も可能。ただし、パワーは最弱なんだ。

HOT!

倉庫番WORLD

メディアリング／5400円



開発情況 3月上旬発売

PCにも倉庫番がやってきた! メディアリングの第一弾!





今日も元気にアルバイト！

パズルゲーム人気に拍車をかけるように、各機種で"倉庫番"が発売されてるけど、その中でもこの『倉庫番WORLD』のグラフィックはピカイチ。実はこれが三菱樹脂から誕生したソフトハウス、メディアリングさんの第一弾！ 三菱樹脂といえば、Huカードに携わっている会社としておなじみだね。

主人公は各国のアルバイトくんたち。5つの国があって、それぞれキャラクターや背景、音楽も違うんだ。国によってムードが変わるとプレイしてても楽しくなっちゃうよね。面数は全部で200面もあるぞ。もちろん、エディット機能もついてるから長くつき合えそうだし、家の人といっしょに遊ぶのもいいかも。バックアップ対応で、エディット画面のセーブもできる。面をクリアするごとにパスワードも出るから安心してプレイできるよ。

5か国とも主人公やBGMが違うよ!

まず最初は日本のステージからスタート。国によって荷物の形まで違うぞ。中には4画面分くらいの大きな倉庫もあるからたいへん。荷物をうまくかたづけて次の国へ向かわなくっちゃ。

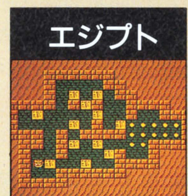
日本からスタート



日本



エジプト



中国



南極

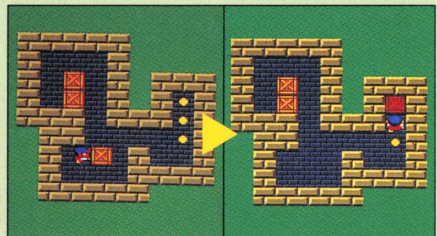


アメリカ



ルールは荷物を押してかたづけるだけ!

倉庫番のルールはとってもカンタン。散らばった荷物を指定の場所に移動して、整理するだけ。でも、これがなかなか難しいんだ。いきなり通路をふさいじゃったり、壁にピッタリつけて動かせなくなったり。やればやるほどのめり込むおもしろさ。早く体験したいね。



▲荷物は押しながら倉庫の中を動かしていくんだ。 ▲すべての荷物がうまく収納できればOKだよ。



▲倉庫をいくつかかたづけると、バイト料がもらえる。

ガイフレーム

メサイヤ（NCS）／5800円



開発情況 1月26日発売

ガイア伝説ついに終結!超スケールのファンタジーシミュレーション



▲町で情報コマンドを選ぶと、ストーリーにかかわる重大なヒントをもらえるぞ。

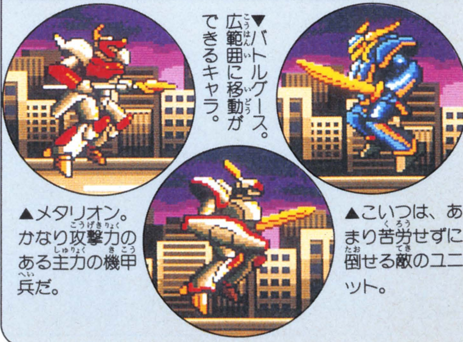
前作『ガイアの紋章』をはるかに上回るスケールで展開する、RPGの要素をもったシミュレーションだ。まず、戦闘に入る前に町で情報を集めないといけないんだ。町ではクリスタルが回収できるときもある。このクリスタルは、ある程度ためると、使える魔法が増えるぞ。

戦略モードで敵のユニットに重なると、戦闘モードに切りかわる。攻撃が始まると迫力のアニメーションで戦うことができるのだ。



▲ランダムに出現するイベントで戦況が変わる。

登場する主なユニット



▼バトルグース。広範囲に移動ができるキャラ。

▲メタリオン。かなり攻撃力のある主力の機甲兵だ。

▲こいつは、あまり苦労せずに倒せる敵のユニット。

HOT!

青いブリンク

ハドソン／価格未定

開発情況　5月発売予定

手塚マンガをゲーム化!パーティプレイ方式のアクションなのだっ!!



日本のまんが界を常にリードしてきた、手塚治虫。その手塚氏の遺作であり、現在NHKでも放送中の「青いブリンク」がゲーム化される。

主人公の少年カケルは、ある日、不思議な仔馬ブリンクと出会い、いっしょに誘拐された父の行方を追うことに……。ゲームでは、まんがのストーリーを5つの国に分割して、アクション主体に再構成。

カケル以外に、丹波、キララ姫、ニッチ、サッチといった仲間も登場。通常は3人のキャラを同時に動かす、マルチキャラクター方式を採用している。

ステージ構成は「スーマリⅢ」タイプ!

ステージは「スーマリⅢ」と似た構成。各世界にはいくつかのエリアがあり、その間の移動はマップ画面上で行うようになっている。エリアは基本的に横スクロール。強制スクロールになっているアスレチック面もあるぞ。

▲家の中には人がいて、ヒントをくれることも。

▲1面のボス。"仮面太陽"っていう名前だぞ。

仲間は5人 フォーメーションで武器も変わるぞ!

通常画面は、3人でのパーティプレイ。主人公カケル+(丹波、キララ姫、ニッチ、サッチ）のうち2人、をひとつのコントローラーで操作する。動きは、「グラディウス」のオプションタイプと思ってくれればいいだろう。

カケルが主人公の場合。星型の弾を発射。ジャンプ力は4キャラ分程度。

ニッチが主人公。矢印型の弾が両サイドに出る。ジャンプ力は2キャラ。

ダライアス

NECアベニュー／価格未定

開発情況　1月発売予定

いよいよ1月発売決定!!

STGの中ではダントツ人気の『ダライアス』。いよいよ開発も最終段階に突入したとのこと。ファンには朗報だね。特に、ゲーセン版でも削られたという、幻のボスキャラを収録したCD版には、期待が高まるばかり。とりあえず、その幻ボスを紹介しとくぞ!!



◀ヤドカリ型の戦艦。上部のカラがいかにも固そうでイヤ。

◀クラゲ型戦艦。足がたくさんあってウネウネしてる奴。生理的に嫌い。

▶ミノカサゴ型戦艦。今、評判のダラⅡでは、1面のボスとして登場。

▶フグである。毒でも吐いて攻撃してくるんだろうか?　弱点はどこだ。

タイトー・チェイスH.Q.

タイトー／6600円

開発情況　1月26日発売予定

発売が待ちどおしいC・Cアクション!

アーケードでも大人気だったこのゲームは、来年1月の発売。もちろん、台詞もちゃんとしゃべってくれるのだ。逃げる犯人に、ガッツンガッツン体当りする壮快感は、ほかのゲームじゃちょっと味わえない。詳しい情報は次号の本誌を見てくれ!

▲各面とも、こんなふうに途中で道が分かれているのだ。



▲やったぁ!　犯人逮捕。早く捕まえるほどボーナスが高いぞ!

©1990 HUDSON SOFT ©1990 NHK/NHKエンタープライズ ©1990 鎌倉スーパーステーション ©1990 手塚プロダクション

© TAITO CORP.

北斗星の女

ナグザット／価格未定／1月頃発売予定

開発情況



西村京太郎原作の超本格派 CDで日本全国捜査の旅へ!



上野発、札幌行きの〝北斗星〟に消えた女の行方は？　そしてその正体は？　ある殺人事件をめぐって捜査は上野駅に始まり、全国へと広がってゆく——。鉄道ミステリーの巨匠西村京太郎の原作だけに、ストーリーの手ごたえは充分。きっと、キミたちのお父さんだって楽しめるはず。しかもCDロムの特性を生かして、セリフにもできるだけ音声を入れているそうだ。まだ開発は途中だけど、オープニング・デモを見た限りでは、ゲーム中の登場人物紹介などもあり、まるで『火曜サスペンス劇場』というノリ！　練りあげられたストーリーに、たくみに仕立てあげられた完全犯罪、そしてそのアリバイくずし……日本各地の風景もとり入れられ、キミはサスペンスの旅へと旅立つ——。



◀オープニング・シーン。原作の西村氏。似ている。

◀まだコマンドは入ってないけど、画面はこんな感じ。

THE NEW ZEALAND STORY

タイトー　価格未定

開発情況　2月発売予定

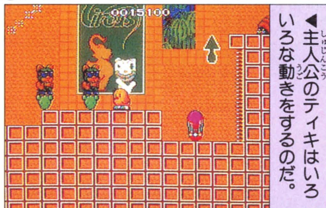


ヒヨコじゃなくってキウイが主人公なの!

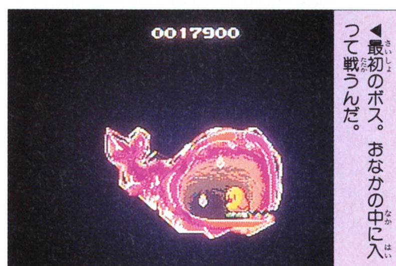


先月号でも書いたけど、このゲームの主人公はキウイっていうニュージーランド産の鳥。読者の中にも、やっぱりヒヨコだと思ってた人がいたみたい。

ゲームの方は順調に仕上がって、そろそろ量産されてる頃だ。発売まではまだちょっとあるけど、かなりよく移植されてるから、期待して待っててて！　次号では詳しく紹介できそうだ。



◀主人公のティキはいろいろな動きをするのだ。



◀最初のボス。おなかの中に入って戦うんだ。



◀水の中から攻撃。水中ではときどき息つぎが必要。

HOT!

キングオブカジノ

ビクター音産　価格未定

開発情況　3月発売予定



カジノゲームが5つも入っているのだ!

十数件のカジノの建ち並ぶ町が舞台。ここのホテルに泊まったプレイヤーが、それぞれ特徴を持ったカジノに入り、億万長者を目指す。普通のギャンブルゲームと違って、実際にラスベガスに行ったような感じなのだ。

グラフィックやサウンドも大人っぽくなってて、とっても雰囲気が出てるぞ。



◀ゲームは、ポーカーやルーレットなど5種類入っているのだ。

HOT!

ヴェイグス

ビクター音産　価格未定

開発情況　3月発売予定



パソコンから移植のロボットアクション!

このゲームは、もとはゲームアーツから発売されているPC88版のアクションゲーム。それをビクター音産がPCエンジン版に移植したのだ。

ゲームは、真っ赤なロボットが主人公の横スクロールアクション。敵を倒しながらホバリングで進み、面クリアごとにパワーアップして行くのだ。



◀シールドが付いているので、ある程度のダメージに耐えられる。

©NAXAT SOFT,TAITO CORP.,VICTOR MUSICAL INDUSTORIES INC.,GAME ARTS

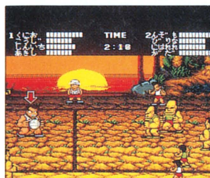
熱血高校ドッジボール部 PC番外編

ナグザット／価格未定

開発情況　3月20日頃発売

ウ〜ン、こんな寒い日はドッジボールで熱くなりたい！

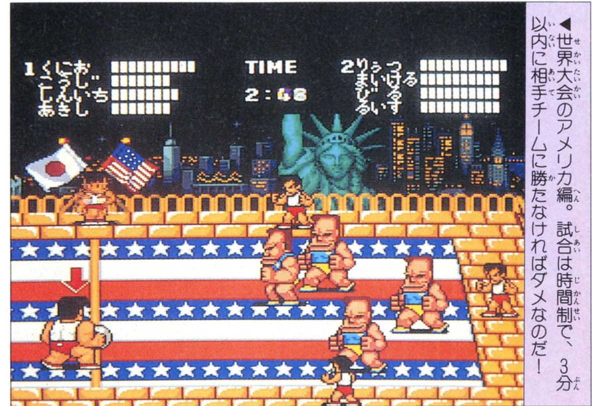
熱血期待のこのゲームは順調に開発が進んで、来年の3月頃には発売できそうとのこと。読者からの人気も高いだけに、いいゲームに仕上げようと開発スタッフもひときわ力を入れている。例えばキャラクターが何人も重なった時に起こるフラッシングも、PCエンジンの能力を生かしてみごとにクリア。キャラクターが消えたり、チラついたりすることが全くなくなったようだ。これで白熱したドッジボールの試合が、思う存分楽しめるようになったというわけ。PCエンジンだけのオリジナル・ステージのウワサもあるし……大いに期待しちゃっていいぜ！



◀世界大会は6ケ国と対戦。必殺ワザもいっぱい入ってるゾ。



◀これは学園対決。勝つと女のコからキスがもらえるとか！



◀世界大会のアメリカ編。試合は時間制で、3分以内に相手チームに勝たなければダメなのだ！

オペレーションウルフ

NECアベニュー　価格未定　4M

開発情況　発売日未定

2Pモードもあるオペウルだっ!!

カーソルで照準を合わせ、敵を撃ち倒していくPC版“オペウル”。銃付きのきょう体に馴れているゲーセンファンには多少違和感があるかもしれないけれど、グラフィックを見る限りでは、かなりリアルで雰囲気がでてる。その上、2Pモードが装備されているので、友だちと腕を競い合うこともできる。新しいPCオペウルに期待してくれっ!!





▲さあ、降下開始。捕虜救出がゲームの目的だ。

飛装騎兵カイザード

メサイヤ(NCS)　6200円　3M

開発情況　2月23日発売

7人のキャラを操り地球を守れ！

迫力あるアニメーションをフルに使った、シミュレーションゲームだ。7機のSERDや秘密兵器を積んだ“機動要塞空母ALTEA”。7人のキャラは、それぞれ1機ずつSERD（高機動人型兵器）を持ち、宇宙の侵略者たちを倒していくわけ。各キャラに指令を与えるのは、ALTEAの艦長であるキミだ！





◀攻撃のとき、リアルなアニメーションに切りかわるぞ。

逐電屋藤兵衛

ナグザット　価格未定　4M

開発情況　1月発売予定

江戸時代が舞台のミステリーADV

竹居「へいはちか？ ば、ばかな！ おのれ、ようかいへんげ」

主人公は“逐電屋”を裏稼業にもつ藤兵衛。あるとき、若い娘たちが次々と姿を消していってしまった…。そこで、藤兵衛は、ひょう吉とともに捜査に出かけることになったのだ。

被害者の人相をモンタージュ写真のように作る画面もあって、ふつうのADVとはちょっと違ったおもしろさがあるぞ。



◀便利なコマンド方式でストーリーを進めていくのだ。

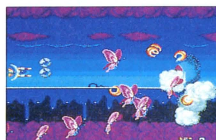
パラノイア

ナグザット　価格未定　2M

開発情況　3月1日発売予定

超現実派シューティングゲーム

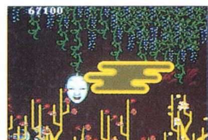
シュールなグラフィックが楽しい、横スクロールのシューティングゲーム。現世と死後の世界をさまよいながら、主人公が現世へよみがえるのが目的だ。



▲1面のボスと対決。チヨウタナが助けてくれる！



▲これは2面。う〜ん、なんともシュール……！



▲3面は日本画の世界が。フシギがいっぱいだ！

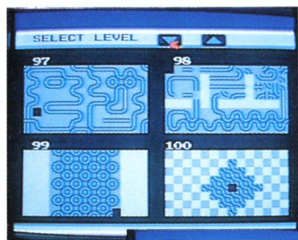
ブロディア

ハドソン／4500円



開発情況　2月発売予定

パネルを動かし、球運び！ハマるハマるのA―パズル。



『テトリス』以来、パズルゲームがちょっとしたブーム。で、いいパズルゲームの条件は、「ルールが単純で奥が深いこと」だよね。その点からいうと、この『ブロディア』は、まちがいなく、パズルゲームの王道を歩んでいる作品。

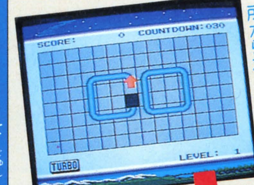
全100面。ボールのスピード調節や、パネル移動の回数に応じたボーナス（回数が少ないほどボーナスは多い）などもついていて、飽きさせない作りになってるぞ。



▶コースエデットもOK。オリジナルのコース作りもまた楽し。

こんな手順で面クリア！

超カンタン面を例に、クリア方法を紹介。基本は単純だけど、コースが複雑になると、手強いんだコレが。



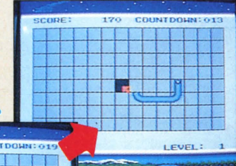
◀スタート。矢印の場所からボールが出る。



▶パネルを左に動かし、ボールを待つ。



▶ボールは右のコースに移り、無事、クリア。



◀ボールが乗ったら、パネルを右に戻す。

HOT! スペースインベーダー 復活の日

タイトー／価格未定



開発情況　3月発売予定

本家＋ニューバージョン！時代を越えて熱くなれ！

▲当時のことが走馬燈のようによみがえる、懐かしい画面。

今から11年前、日本全国で猛威を振るった『スペースインベーダー』が、長い眠りから覚めてPCエンジンで復活！　オリジナルバージョンは、もちろん業務用そのまま。名古屋撃ちやレインボー現象もちゃんとできるのだ。そして、新しくできたプラスバージョンは、インベーダーを現代風にアレンジ。UFOが出す9種類のアイテムを取れば、様々な特殊攻撃もできるようになったのだ。期待の1本！



▲新しいプラスバージョンのオープニングだ。



▲グラフィックも、現代風。暗闇の面も出てくるぞ。



◀アイテムを取ると、こんな武器も使えるのだ。

©TAITO CORP.

謎のマスカレード

メサイヤ(NCS)　6000円



開発情況　3月2日発売

連続殺人の謎を解き明かせ！





▶昼と夜では状況が変わるぞ。捜査会議は夜しか開けないんだ。

とある西洋館で起こる連続殺人事件。捜査依頼を受けた円陣龍之介が、事件を次々に解明していくというアドベンチャーゲームだ。セピア色のおしゃれなグラフィックは、パソコン版の『琥珀色の遺言』でもおなじみだね。仲間の探偵たちと捜査会議を開いたりして捜査を進めていくのだ。

サイコ・チェイサー

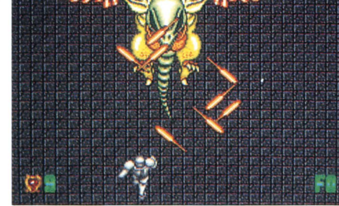
ナグザット　価格未定

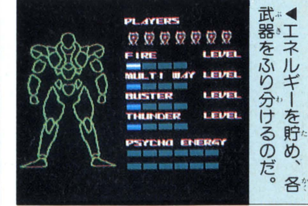


開発情況　発売日未定

謎のボスを追跡するシューティング

敵国がバイオテクノロジーを利用して開発した兵器・アウラ。ところが、このアウラは人間の管理下を離れ、人間を襲うようになってしまったのだ。主人公のサイボーグは、この新しい生命体と謎のボスを追跡することになる。新しいタイプのシューティングだぞ！





◀エネルギーを貯め、各武器をふり分けるのだ。

©1983 MANUEL CONSTANT-INDIS HE SYSTEM VERSION
©1989 HUDSON SOFT LICENSED BY BRODERBUND-JAPAN CORPORATION

HOT!

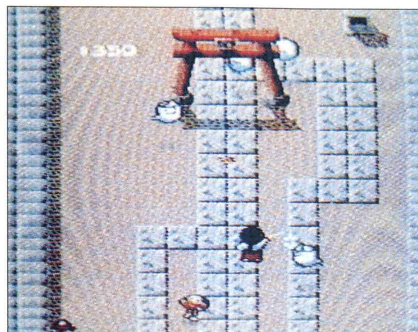
奇々怪界

タイトー
価格未定



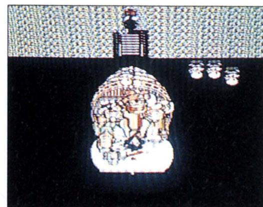
開発情況 3月発売予定

あの小夜ちゃんが、PCになった!



かわいい巫女の小夜ちゃんが、妖怪退治に大活躍する『奇々怪界』が、みんなの要望に答えて、いよいよPCエンジンで登場するぞ。

このゲームは、前にファミコン版でも登場してるけど、今回のPCエンジン版では、できるだけアーケード版に忠実に移植するようにしてあるとのこと。ゲーセンでさんざん燃えたキミは、3月の発売を期待して待っていようぜっ!



◀オープニング画面。七福神を助け出すのだ。



◀これがタイトル。ほかの画面は次号で紹介だ。

© TAITO CORP.

パワードリフト

アスミック
価格未定



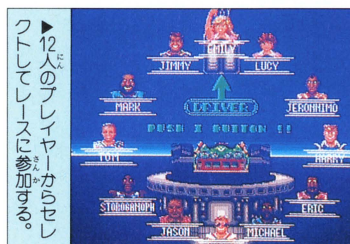
開発情況 発売日未定

激しいドライブ・アクション!



アーケードでも話題をよんだ『パワードリフト』が、PCエンジンに移植。障害物に当たったりすると、大きく転倒。アップダウンの激しいコースなど、迫力のアクションが楽しめる。他車に激突すればスピンもするぞ。「3・2・1・GO!」などの合成音声も使われていて、レースのムードも本格的。3位以内に入賞すれば、次のレースの出場権をもらえるんだ。

石板、アスファルト、丸太のコースを走りぬけて他のマシンを追いこすのだ。マシンも3種類から選べるぞ。



▶12人のプレイヤーからセレクトしてレースに参加する。

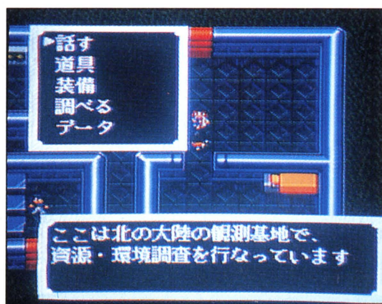
ソル・ビアンカ

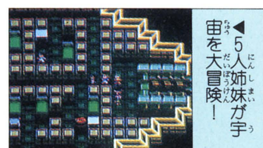
メサイヤ(NCS)
6200円



開発情況 2月16日発売

5人姉妹が活躍するSF・RPG





◀5人姉妹が宇宙を大冒険!



▶戦闘シーンも迫力もんだぜ。

2月にはオリジナルのビデオ・アニメの発売も予定されている「ソル・ビアンカ」。ひと足先にゲームでその世界が楽しめちゃうってわけだね。さてさて、登場するのは5人のかわいい姉妹。何とこの姉妹が宇宙海賊で、パーティーを組んで敵とガンガン戦っちゃうのだ。

戦闘シーン以外でもアニメーションがふんだんに使われていて、さすが、CD-ROMって感じ。サウンドもかなり迫力あるしね。それぞれのキャラは、マルチスキルシステムで好きなステイタスを8つの中から選んでレベルアップ。全8話で構成された舞台で冒険がくり広げられるぞ。



▲ビデオ・アニメにもこの女の子たちが登場するよ。

サイバーナイト

トンキンハウス
価格未定



開発情況 発売日未定

大宇宙がステージのSF・RPG



宇宙船"ソードフィッシュ"に乗り、宇宙をかけめぐる。街や村で情報を仕入れ、3人パーティーで戦うのだ。戦闘はすべてアニメーション。戦いに勝つと、敵の残骸で武器を作ることもできるぞ。



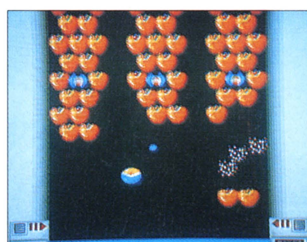
ドロップロックほらホラ

データイースト
価格未定

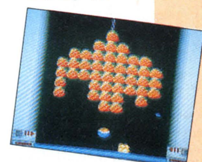


開発情況 発売日未定

ホラー気分のブロック崩しゲーム



パドル(自機)でボールをはねかえし、迫ってくるフルーツや目玉などの敵を消していくゲームだ。ルールはカンタンだけど思わずのめりこんじゃうぞ。無敵や敵の動きを止めるアイテムも出てくるよ。



HOT!

キックボール



メサイヤ(NCS)／6000円 3M

開発情況 ■■■■■■■■■□□□□□ 4月6日発売予定

全く新しいスポーツゲームの登場!



このゲームをひとくちで説明すると、野球とサッカーとドッジのおいしいところをまぜた、て感じかな。1チームは9人で、ピッチャーが転がした球をキッカーが蹴る。あとは、ほとんど野球と同じなんだけど、ランナーにボールをぶつけても、アウトにできるのだ。



▲チームは全部で7チーム。それぞれ、必殺技を1つずつ持っている。



▲中には、「シュビビンマン」の太助やキャピ子も出てくるぞ!

アウトラン

NECアベニュー 価格未定



開発情況 ■■■■■■■■■■■■■□ 発売日未定

'90年春、あのフェラーリが吠える!



3Dレースゲームの決定版と言えば、この『アウトラン』。今までも何度か開発情況を伝えてきたけども、いよいよ発進が近そうだ。もちろん敵車、コース、3種類のBGMも完全に移植されているぞ。

待ちきれないキミ。もうちょっとだけ、ゲーセンで遊んでて。

不思議の夢のアリス

フェイス 価格未定



開発情況 ■■■■■■■■■□□□□□ 発売日未定

女の子の叫び声には男は弱いぜ!!



カワユイけれど、夢の世界じゃとっても強い女の子アリス。武器は魔法と叫び声なんだ。FCの『ワギャンランド』でも、やっぱり叫び声が武器だった。あっちは"んギャー!!"とか言ってたけど、アリスはどうなんだろ。女の子だから"イヤ"とか"ウソ〜"とか言うのかな、やっぱ。

HOT!

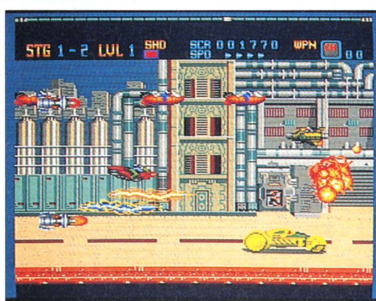
ダウンロード



NECアベニュー／価格未定 4M

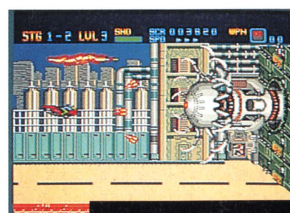
開発情況 ■■■■■■■■■■■■■□□ 発売日未定

NECアベニュー初のオリジナルSTG登場



忠実な移植に命をかけるアベニューさんが、初のオリジナルソフトを開発中だ。未来社会を舞台にしたシューティング『ダウンロード』がそれ。巨大企業とコンピュータが、人間の頭脳と生死を管理する21世紀の終わり。電脳空間に侵入できる"ダイバー"シドは、コンピュータ内に巣喰う異常なウィルスに対し、戦いを挑んでいく――。というのがストーリーだ。

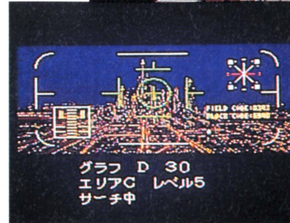
開発途中のサンプルロムをプレイしてみたけど、キャラ、スクロール、パワーアップ方法など、各所にこだわりが感じられて、期待できそう。アニメシーンもガンガン入っているので、ムードもバッチリ。



◀ボスキャラのひとつ。デザイン、攻撃パターンとも新鮮でイカス!!

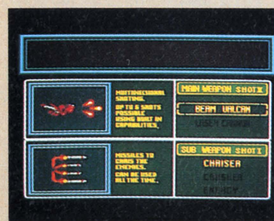


▶こんなアニメシーンもバンバン出る。ムーディだねっ!!

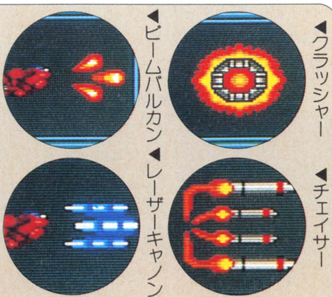


◀これがオープニングのワンカット。いかにも期待できそうでしょ。

ウェポンはセレクトOK!!



シドの武器はモトサイクル。飛行もできるバイクみたいなもんだ。ステージの最初に、メインとサブ、2種類の兵器を装備できるぞ。ステージ構成に合わせた武器セレクトが勝負を決めそうだ。武器は、敵を倒すとレベルアップするぞ。



◀ビームバルカン ◀クラッシャー ◀レーザーキャノン ◀チェイサー

ネクロスの要塞

アスク講談社／価格未定

開発情況　4月20日発売

お待たせ!ついに完成だ!! 8勇者VSネクロス決戦開始

大幅な発売延期で、ファンをガッカリさせていた『ネクロス』。ついに完成したとの情報を得たぞっ!! 現在編集部では、できたてホヤホヤのサンプルロムを解析中。来月あたりから徐々に情報を流していく予定だ。どの辺がどうグレードアップしたか、楽しみにしといて。

さて、初めて読む人のために簡単に『ネクロス』をおさらいしてみよう。8勇者の活躍でネクロスは倒れ、タンキリエはようやく平和を取り戻した。だが、8人の弟子が、ネクロス復活に暗躍しているらしい。再び立て、8勇者よ!!

かんじ…あとはおぼえておらんのだ。
マージ「なるほど。そういうわけぢゃな。
マーシナリーや、こんや、まちぶせしてみるというのはどうぢゃ?

◀敵とのバトルはシネマティックウォーズ映画的戦闘場面だ!!

マーシナリー「やあ、おじょうさん。おとりですか?

◀シナリオは全6章。第1章の主人公は、陽気なマーシナリーだ。

マージ「ワシをさがしていたんぢゃろう?
マージ「ああ、そうおこるな。ちょっとふざけただけぢゃ。ワシをさがしていたんぢゃろう?

◀パーティープレイは3人まで。旅先で仲間を探しだそう。

HOT!

デス・ブリンガー

日本テレネット　価格未定

開発情況　3月発売予定

パソコンのRPGヒット作が登場!

東洋の魔法使いマハーヴィーラが、禁断の教典"デス・ブリンガー"を手に入れた頃から、ディガの騎士団と名乗る者たちが村や町を襲い始めた…。

レベルではなく、スキルという概念を取り入れ、よりキャラクターに感情移入しやすいRPGだ。トータルで15分もある、ビジュアルシーンがドラマを盛り上げるぞ。

NO-NAME H P 999/999 M P 999/999
NO-NAME H P 999/999 M P 999/999
* E-IANORK *
NO-MESSAGE

◀日本テレネットさんお得意のアニメシーン。

HOT!

ファイナルゾーンII

日本テレネット　価格未定

開発情況　3月発売予定

戦場でくり広げられる壮絶なバトル

自分の戦力に合ったキャラを5種類から選び、敵に立ち向かう戦場バトルアクションゲーム。思考を持つ敵部隊、装甲車、地雷やトラップが登場する全7ステージ。アニメシーンも20分以上ある。

何者かによって爆破された軍事衛星"ワルキューレ"。反乱軍鎮圧の任務を受けたボウイ大佐は、仲間と共に反乱軍の占拠する巨大兵器へと急ぐが…。

H-Bowie　Bazooka

◀はるか宇宙の事件から物語が始まるのだ!

開発情況

●クリスマス、お正月、おまけに冬休みまであって、みんなにとってはうれしくてたまらない季節。受験をひかえた人はそうもいってられないか。さーて、今月は新作ソフトをたくさん紹介したけど、まだまだこんなもんじゃないぜ。来月もガンガン紹介しちゃうから期待してくれ。じゃ、新作の開発情況いってみよー!

●ホームデータさんの第一弾『～将棋修業～初段一直線』は、来月号でくわしく紹介できそう。

「イやったあああああい!」

●NECアベニューさんの『アフターバーナー』は、急ピッチで開発が進められているから、来月号ではバッチリ紹介できるよ。

●先月号で紹介した『スプラッターハウス』は、発売が延期になっちゃった。すっごく残念!!

ムムッ!このソフトの情況は……なーるほど。

●IGSさんの『サイバーコア』はロムがもうすぐ完成。来月紹介するね。

X-30 Y-37 Blue

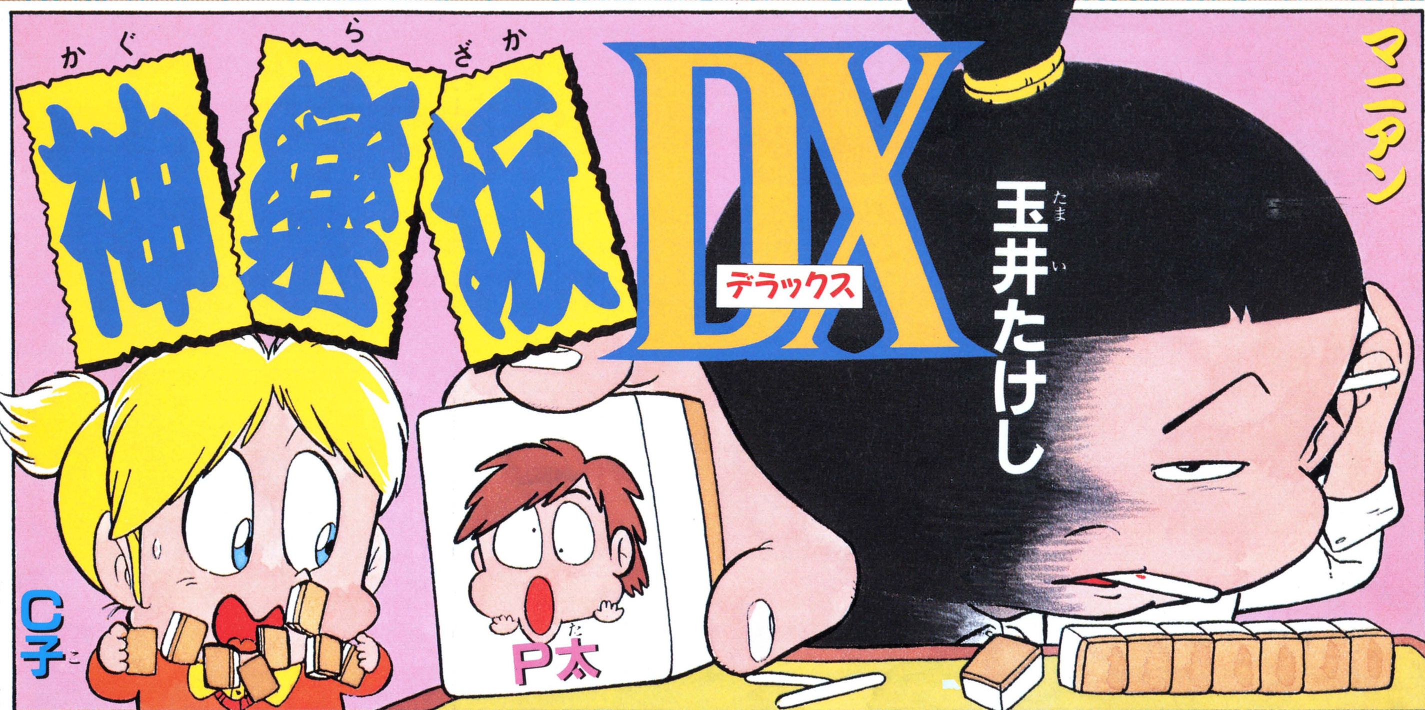
●ナグザットさんのピンボールゲーム『デビルクラッシュ』は3画面スクロール。来月号で新しい画面を紹介するぞ。

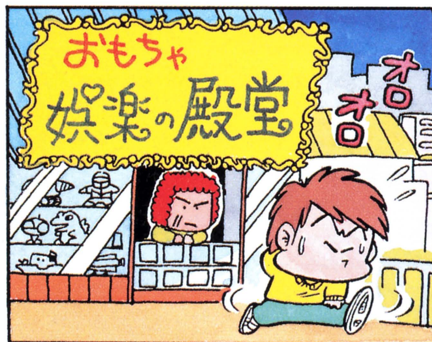
●アイレムさんの『最後の忍道』は順調に開発が進んでるよ。もうちょっと待っててね。

●データイーストさんの『サイレントデバッガーズ』は、よりおもしろいゲームにするため、システムを再検討中だ。

●マイクロキャビンさんの『スーパー大戦略』は1月末発売予定。もう少し待ってて。

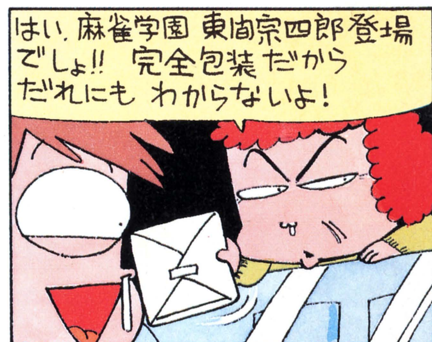
★父「おい、このゲーム、何か変だぞ。」母「あらやだ、何これ？ やめなさい。」→

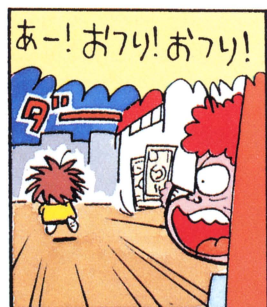


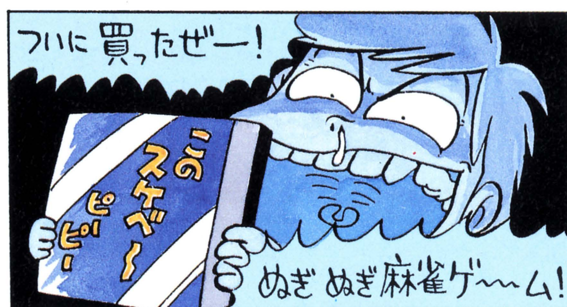










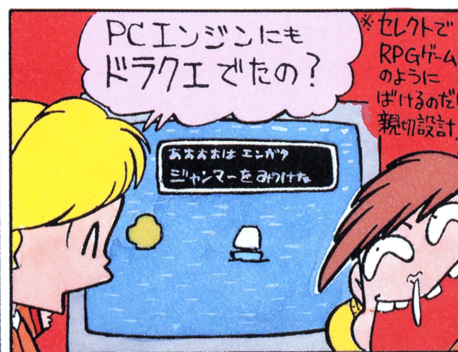






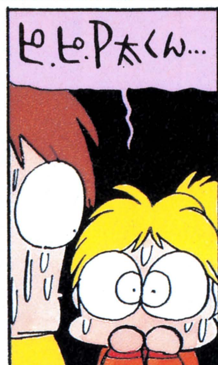


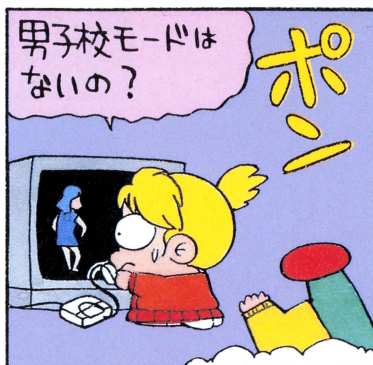


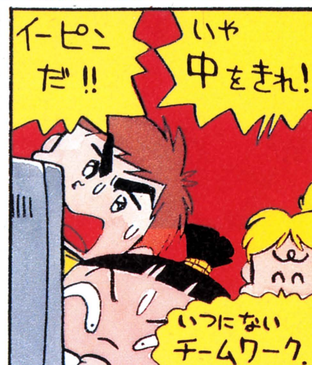


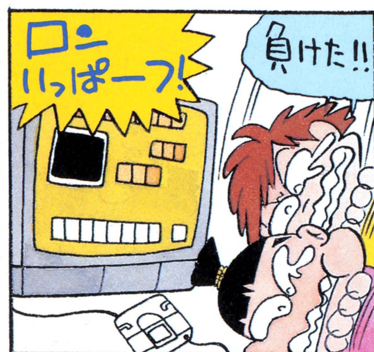








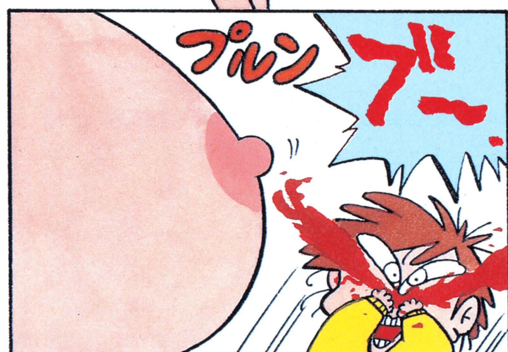


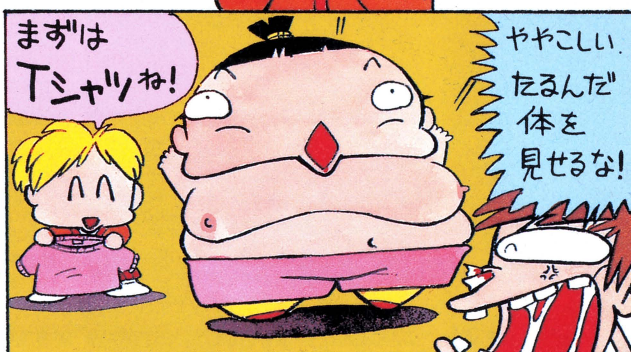


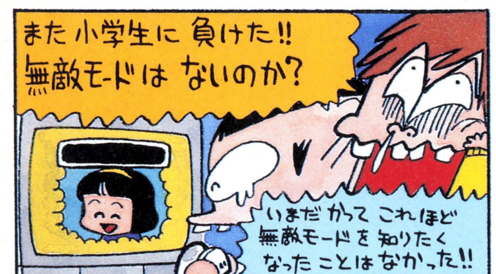




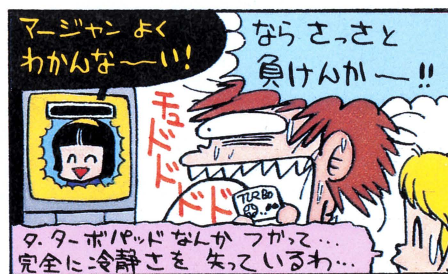








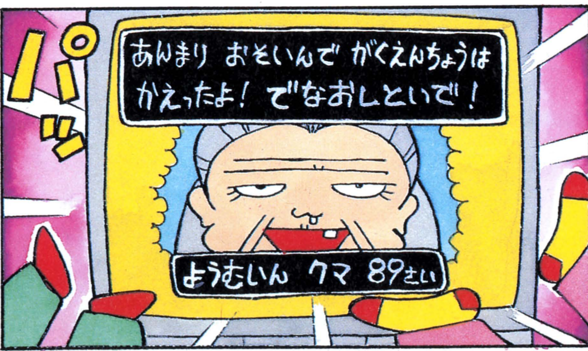


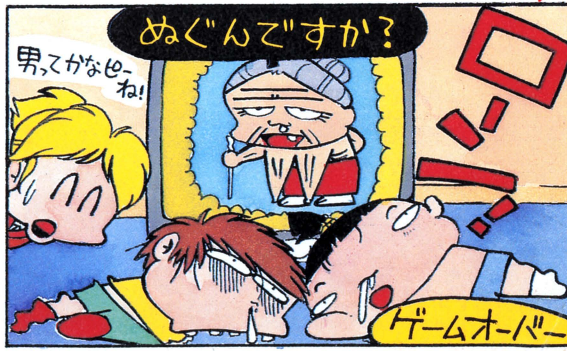


激闘24時間

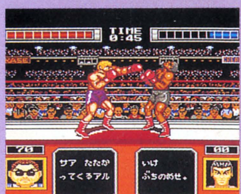
息子「おれが買ったんだから!」父「代われと言うのがわからないのか!!」







発売直前 REVIEW 11/30〜12/27

		USAプロバスケットボール	Mr.HELIの大冒険	ブルファイト〜リングの覇者〜
		 エイコム 6200円 12月1日発売 3M	 アイレム 6700円 12月1日発売 3M	 クリーム 6300円 12月8日頃発売 3M
広島もみじ	今月のおすすめは「イースⅠ・Ⅱ」と「ヴォルフィード」。「イースⅠ・Ⅱ」は技術的にもかなり、というか今までのものの中で最高！　ぜひともプレイしてみてほしい1枚だ。「ヴォルフィード」は、もろ、個人的に好みの1本。自分の欲の深さを思い知らされる、哲学的なゲームだと思うよ。お年玉をいっぱいもらえる人は、「弁慶」とか「PC原人」もいいぞ。	ダンクシュートの場面とか、画面がアーケードっぽくてかっこいいんだけど、通常のプレイ画面はチマチマしてて、ギャップを感じてしまう（あと、チームの区別がつきにくい）。操作性は、まずまず。やり込めば、ハマれると思うけどね…。	スクロールが一風、変わってて、初めてやる人にとってはアドベンチャー的要素も強いシューティング。ゲームバランスも良く、初心者でもけっこう遊べるはずだ。モードによってはフルパワーでスタートできる、なんて機能もあって❀なのだ。	3つのモードが入っていて、その分、飽きが来ない作りにはなっているけど、1つ1つのモードが、ちょっとモノ足りないような気も。選手もトレーナーの個性なんかも、もっと変化をビシバシにつけた方が、ゲームが劇的になると思うんだけど…。
折墓・T	今月は、年末商戦でドッとソフトが出てくる。この中では、イース、弁慶外伝、ヴォルフィード、PC原人、Mr．HELIなどがおすすめ。おすすめがたくさんあるが、クリスマスや冬休みのバイト、お年玉など、ボーナスなど、この時期は結構お金が入るから大丈夫ではないだろうか？　おすすめ以外のソフトに関しても、大ハズシのソフトはないので、自分の好みで買うのがいいだろう。	シュートシーンはフル画面のになってなかなか迫力があるのだが、通常画面のほうは、ちょっと見にくい。よく見ていないと敵と味方が分からなくなってしまうのだ。もう少し、このへんの描き分けを工夫すれば遊びやすくなったと思う。	アーケード版は多少難しかった。そんな人のためにやさしいノーマルモードをつけたのは良い。移植度はほぼ完璧で、アーケードマニアもこれなら満足できるはず。ただ、オープニングデモはカットできるようにしたほうがよかったのでは？	PCエンジンでは2本目のボクシングゲーム。モードがいろいろあるので、結構楽しめる。パスワードを使って、育て上げたキャラ同士を戦わせるというのも○。コンティニューのパスワードは短めだが、バックアップにも対応させて欲しかった。
めにゃん	毎年この時期になると、クリスマス&お正月の年末商戦で各メーカーさんとも気合い入れてスゴイゲームを出してきます。今月は、その兆候って感じで、先発グループが肩を並べてるの。そんなわけで、ゲームがいっぱい出て、選ぶほうも迷いまくっちゃいますが、何か1本なら私の場合は「ヴォルフィード」。「イース」もいいけど、やったことあるからね……。	バスケットにくわしい人には、けっこうオススメできるかな♡　ルールとか攻め方とかがよく分かってる人同士なら、2Pで遊ぶとおもしろいよ、きっと。敵と味方の区別がしやすいように、グラフィックを工夫してくれれば、もっとよかったのにね。	画面スクロールの、静止と強制をうまく使い分けてあるところが特長的ですね。アイテムの出し方、ダンジョンなど、単なるシューティングには思えないような画期的なアイデアをよく研究して盛り込んであります。誰にでも楽しく遊べそうだね。	ボクシングのゲームって地味って感じだけど、これは必殺技とか、個性的なトレーナーの登場で楽しませてくれちゃうの。　マイキャラを成長させて、友達と対戦するっていうのが、このゲームの最もおもしろい遊び方なのね。ファイトしてね！
ゆたちん	今月は本数が多い上に、ツブもそろっている、嬉しい情況だね。これでメーカーさん同士が刺激し合って、さらに素敵なソフトをガンガン開発してくれるといいね。さて、今月のお薦め。個人的には、『F1〜』が1番好き。プレイしてて、"おおっ!!"と唸ってしまったのが『イース』『原人』『ヴォルフィード』。RPGファンなら『弁慶』も見逃せないとこ。	スポーツ物で大事なことは、能力値のシミュレートとゲーム性のバランス。キャラの絵とイベント画面の演出といったとこ ろ。それらすべての要素をクリアしてるゲームだね。いいと思うよ。ただ、チームの判別がつきにくいのは、やっぱ難点。	ゲーセンで大人気だったゲームが、ほぼ完璧に移植されてる。これだけ言えば、シューティングファンなら、ほっといても買っちゃうだろうね。迷宮エリアもあるゲームなので、オリジナルを知らない人には、特に薦められる。	操作性が最も重要なこの手のゲームで、キャラの反応がイマイチにぶいのは、結構問題だ。個性的な選手、トレーナーが多数設定され、面白くなる要素がいっぱいなだけに、おしいっ!!　スピード感と、それを上回る操作性。これを考えて。
えび2	どーせほとんどの人が『イース』をおすすめするだろうから、僕は『弁慶外伝』をおすすめにする。PCエンジン版RPGとしての水準も高く、しかもオリジナル作！　サン電子さんに拍手、拍手なのである。もうすぐお正月だし（あまり関係ないけどね）――移植もいいけど、他のメーカーさんももっとPCエンジンのオリジナル・ゲームを追求して下さい。	各プレイの操作はうまくまとめられているけど、ゲームの展開がスピーディーなので、操作に慣れるまでの練習モード（選手数を減らすか、スピードを遅くした）をつけてもよかったのでは。でも慣れれば大興奮！　ぜひとも2人プレイがおすすめ。	グラフィックの色使いもキレイだし、移植度はほぼ完ペキ。ただし出現する敵キャラが多いし、敵弾も激しく、シューティングとしては決してやさしいゲームじゃない。このゲームのコミカルな設定に、僕はついつい油断してしまうのだった……。	テクニックを楽しむというよりは、パワーアップをめざすタイプのゲーム。試合では、テクニックはあるんだけど、そのテクが効果的に使えるようになっていない。ハデなシーンも欲しかったし……。でも、2人で対戦すれば試合は白熱するかも。
FROM MAKER SIDE		バスケットの本場・アメリカにも進出しちゃうほど、自信あり（?）のゲームなのです。操作うんぬん、チェックされてしまいましたが、そこは名プレイヤーの腕でカバーしてほしいな。楽しんでもらえるとうれしいな。（エイコム）	なにしろ今年最高のゲームなので、いい所はたくさん書けるが悪い所は見つからないといった感じで苦労のあとが見うけられます。もっとじっくりゲームをやり込んでもらえば、評価の方もあと10点はあがるんじゃないかな。（アイレム・Mr．ヘリ）	平均70点ですか……まあまあですね。このゲームは電源を切らない限りパスワードを8人分、記憶しています。友達との対戦での必殺パンチ合戦が、このゲームの最も面白い所なのです。そこも評価してもらいたいな。（クリーム・たかを）

忍(SHINOBI)



アスミック
6800円
12月8日発売




横スクロールタイプのアクションゲーム。で、アクションの割には、敵の動きとかトラップとかが、ちょっと単調なんでは？　という感じ。あと、これは好みの問題だと思うけど、もう少し、アイテムの種類が多くてもいいのでは？

これもアーケードからの移植物。オリジナルにあったボーナスステージがなくなってしまったのはちょっと残念。後半は、かなり難易度が高いので、コンティニュー回数は無制限にしてもよかった様な気がする。アーケード派向けのソフト。

もうちょっと派手な演出がしてあったらなって思う。武器の種類もないし、忍術も面によって名前は変わるけど、効果が同じなんだもん。やっぱり忍者はいろんな道具を使ったり、ハデな忍術を使ったりしたいよね。それにこのゲーム難しいんだ…。

難しいです。はっきり言って。自機(?)が1。なのに、たった1発のダメージでゲームオーバーはヒドイよな。でも、うちの“ゲーマーなM”あたりは、鼻歌フンフンでクリアしてた。名人クラスの奴には、このくらいの難易度でピッタリなのかな？

主人公の体がひ弱すぎるので、プレイには気をつかった。敵にけとばされただけで、コテンとすぐ死んでしまうのがなんとも残念で忍びない……。ダメージ制にしてくれればよかったと思うんだけど。それから、術の効果にも変化が欲しかったな。

「忍・しのび」、それは忍者ACTの元祖。その昔、アーケード版が世に出た時には、日本中がそのニヒルな戦いぶりに酔いしれたものさ。攻撃方法はとってもシンプルだけど、君の頭脳と指がプレイを無限に広げてくれるはず。（アスミック・金子）

PC原人



ハドソン
5800円
12月15日発売




一見「お子様向け」のソフトに見えるが、プレイしてみると、歯ごたえはなかなか。感じとしては、PCエンジン版の「スーマリ」(ちょっとホメ過ぎかな?)といったところ。メッセージ類が幼いのは、個人的にちょっと「?」です。

動きがとってもおもしろいアクションゲーム。頭突きで敵を攻撃するというのもなかなかおもしろいアイディア。難易度のバランスも適当で、ファミコンのマリオのように、小さな子供から大人まで誰にでも楽しめるように仕上がっている。

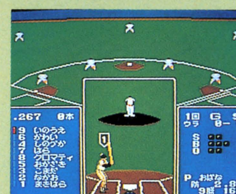
古くはワンダーボーイ、そして高橋原人と共通するゲーム構成ですが、キャラの個性に合わせたものスゴク強烈なアイデアを駆使して、派手に見せてくれています。アイデアの集大成ですね。アクションゲームのファンなら、絶対注目のゲームよ！

基本的にはマリオタイプのアクション。設定と絵が可愛くて、誰でもすぐに、感情移入できちゃうんじゃないかな。スピード感あるキャラの動きもいいし、ステージには仕掛けがいっぱいで、退屈しない。ゲームバランスも秀逸。ボクも買う。

主人公がウチの子に似ていてかわいい。だがPC原人がアワをふいて倒れた時、父はただオロオロするばかりだった……。ゲーム内の世界も細部までよくできていて、キャラやステージも楽しい。わが子もPC原人のように元気に育てたいものだ。

今月の評価は高いですね。でも、その通りなのです。これは絶対に面白い。買って損は絶対にしません。久々の娯楽ゲームです。原人のキャラデータは従来のゲームの約3倍。さまざまな表情のPC原人を楽しんでください。　（ハドソン・高橋）

これがプロ野球'89



インテック
5800円
12月15日発売




シミュレーションの割には、ランダムの要素が多すぎて、「やりがい」があんまり……。もっとデータも充実させて、監督業のおもしろさを追求するようなものにしてほしかったです。選手や球団が実名なのはいいけど、なんだか淋しいです。

PCエンジン初の本格野球シミュレーション。マルチタップを使えば、監督、選手のうち5人まで操作できる。野球好きにはおもしろいソフト。ただし、各選手のデータは変更できない。これができれば、もっと遊び方に幅がでたのではないだろうか？

野球の監督サンて大変なんだなぁと、つくづく感じるソフトです。サインの出し方や、その他いろいろのコマンドがとても分かりやすくなってるの。選手としてプレイできるモードもついてるしね。全選手が実名で登場するのもファンにうれしい！

不思議なゲームだなぁ。基本的には、12球団の実名選手になりきって、1シーズンをフルに戦う。そういうシステムだ。自分の出番以外は、ただモニターをじっと見てるだけ。一種の環境ソフトだろうか？　シーズンオフをすごす野球狂向きかな。

意欲的な作品だけど、例えば監督の場合、そのおもしろさって選手交代やサインによる指示だけではないはず。とにかく、自分ではどうしようもない監督のもどかしさは痛感できるかもしれない。阪神の村山元監督の気持ちがよくわかるよなァ〜。

PCエンジン初のプロ野球シミュレーションゲーム。今シーズンのプロ野球は終わりましたが、応援する球団はどうだったかな。僕は近鉄の仰木監督になってペナントレースを制するぞ。阿波野、大石、ブライアント、それ行けぇ〜。(インテック・定塚)

弁慶外伝



サン電子
6200円
12月22日発売




オーソドックスなRPG。イジワルな部分も少なく、ダレもが楽しめるソフトといっていいだろう。漢字のビシバシ入ったメッセージ、点描っぽい戦闘画面なんか、いい感じ。ただ、RPG通の人には、シナリオ面でもう一ひねり欲しい所だろう。

やっと登場した期待のRPG。ゲームシステムには、特に目新しいところはないが、ドラクエなどのRPGが好きな人にはおすすめの1本。ゲームの難易度も、丁度良くできている。ただ、コマンドウィンドの出方はちょっと見にくい気がする。

最近ゲーム業界に幅をきかせている本宮ひろ志キャラを起用した和風RPGです。ストーリーが壮大なところが、いかにもっぽいけどスゴイです。ただ、まるまるドラクエのシステムを採用しているので、イマイチ独創性に欠けてる気がします。

最近はやりの和風RPG。王道といった作りで、特に目新しい要素は少ない。でも、新しさって、必ずしも（評価の上で）絶対じゃない。その分、バランスは取れてるし、キャラもイカス。義経伝説を生かしてるあたり、ストーリーも好みだ。

凝ったグラフィックにしっかり練られたストーリー。これだけで手ごたえ充分のRPGが楽しめる。あえて不満をいえば、ナゾ解きの要素と遊びをもっと入れてほしかった。でも編集部内では『天外魔境』よりおもしろいと言うゲーマーもいたぞ。

弁慶とのたたりと戦いながらもがんばって開発したこの「弁慶外伝」。発売され、みんながプレイしてくれると思うと、喜びもひとしおです。ぜひプレイした感想なんかもサン電子の方に送ってくれると嬉しいですね。（サンソフト・江口）

イースI・II



ハドソン
7800円
12月21日発売




パソコンの超人気ソフト、イースを1枚のCDに収めた、年末の話題作。I・IIの2つのゲームを非常にうまくつないで、1つのゲームに消化していると思う。CDでよく指摘される、読み込みも、ほとんど気にならない。アニメーションも凄い！

今月のレビューの大本命。アニメーションたっぷりのビジュアルシーンや、全曲ニューアレンジのサウンドはさすがにCD。オリジナルのパソコン版を、すでにプレイしたことのある人も、ぜひこのCD版をプレイして欲しい。

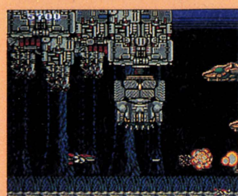
なんたってパソコン版のI、IIが続けてプレイできちゃうのだ。パソコン版のファンだった人も、噂に聞いて期待してた人もきっと満足できると思うよ。ただ、ストーリーが複雑で、ダンジョンも手強いから、根性入れてプレイしてちょうだい♡

最近のハドソンさん、力が入ってるよ。クオリティの高いソフトが、よくぞと思うくらい続けて出るもの。特にこの「イース」は絶品。編集部のイースマニアは“でも、ここんとこが…”なんて言ってるけど無視。完成度、技術力とも文句なし!!

マップも迷宮も全く同じながら、どの機種で何度プレイしてもおもしろいという「イース」の魅力を完ペキに再現。しかもCD-ROMならではのビジュアルシーンがプラスされており、これがかりはさすがこのCD-ROMでしか楽しめないのだ！

このイースは今までのCD－ROMの常識をくつがえす出来になっています。アクセスの速さ、オープニングなどでのアクセスの少なさなど、ぜひ驚いて下さい。CDを全部使ったのもこれが最初かな？　とにかく全部驚いて下さい。(ハドソン・高橋)

次ページにつづく！

ヘビーユニット	ナイトライダースペシャル	F1トリプルバトル	ヴォルフィード
			
タイトー 6600円 12月22日発売 	パック・イン・ビデオ 5800円 12月22日発売 	ヒューマン 6300円 12月23日発売 	タイトー 6600円 12月27日発売 
アーケードの場合、重厚感のあるグラフィックが好きだったんだけど、PCエンジン版では、しょうがないことなんだろうけど、線が細く、軽い感じのグラフィックになっちゃったのは残念。でも、シューティングとしては、水準点は越えてる。	最近流行の３－Dタイプのレースゲーム。ゲームの作りが単調で、う～む、あんまり……。先月号でも書いたような気がするけど、これだけ３－Dものが出ると、スクロール以外で、強烈で独自の味つけがないと、市場的に厳しいのでは？	コース、マシンセッティングなど、かなり本格的にシミュレーションしているＦ１ゲーム。『ファイナルラップツイン』と較べると、爽快感はいま一歩だが、ゲームコンセプトの違いだから、まあ、しょうがないだろう。自己鍛錬型の人におすすめ。	子どもの頃にやった「陣取り」が基本になってるゲーム。夜、ひとりでプレイしてると、アッという間に時間が経つ……って う感じの「ハマリ型」だ。中・高生以上で、「アルカノイド」とかが大好きだった人は、迷わず買い！
アーケードからの移植シューティングゲーム。オリジナルをほとんど完璧に再現している。ゲームの難易度は結構上の方だが、コンティニューが無制限にできるので一安心。キャラや背景のグラフィックもよく描かれている。	マシンガンなどを撃ちながら突っ走るカーチェイスアクション。キットは空が飛べたり、片輪走行ができたりして、普通の走り物にない付加価値が付いているけど、ゲームはちょっと単調な感じがする。これは家庭用３Ｄ物の宿命か？	３Ｄもので３人まで同時プレイが可能という、ほとんど限界に挑戦した１本。かなり細かいところまで設定できるソフトで、アクション性よりシミュレーション要素が強く出ている。操作に慣れるまでは、ちょっと走りづらいかもしれない。	アーケード版とはちょっとアレンジを変えてあるが、おもしろさはそのまま。このゲームは、いってみれば自分の精神との戦い。欲張ればそれだけ危険が増えるが、ボーナスも多くなる。一回やり始めるとなかなか止まらなくなるソフトだ。
シューティングマニア垂涎の全開バリバリ（死語）のゲームなんです。キャラ設定やアイテム、背景の全てがマニアックな仕上り。新鮮さはそれほど感じないんだけど、定期的にこういった徹底マニア指向のゲームがあっていいんじゃないかしら。	デジタイズのキャラや音声などは、原作の雰囲気をかなり満喫させてくれるのですが、内容そのものがちょっと苦しい。普通のクルマのゲームと画一化されているので、グラフィックの面でも設定の面でも、もうすこし工夫が欲しかったですね。	他のゲームよりも、さらに忠実にＦ－１の世界を再現しているのですが、ちょっと凝りすぎちゃって、消化不良なところが随所に感じられます。３人同時プレイは画期的ですが、背景やマシンのグラフィックが、その分多少省かれていて残念です。	一見カンタンそうで、実はなかなか難しいの。画面の感じは地味だけど、奥が深～いゲームなのです。アーケード版のファンだった人は、このソフトで奇跡の99.9%クリアを目指すのがいいでしょう♡　私も、けっこうハマってしまいそうなの。
自機が戦闘機タイプからロボットタイプに変型するあたり、とっても今風のシューティング。こいつはボスかっ!? と思うようなデカキャラが、単なるザコだったりして、贅沢な気分にさせてくれるゲームなんだ。後半、やられるとツライかな？	キャラクター物のゲーム化って、本当難しいよね。オリジナルの設定に縛られて、肝心のゲーム性が損われることがよくある。今回も、キットの能力を再現しようとするあまり、レース、シューティングのどっちつかずに終わってる。残念だなぁ。	個人的には、つけた点数以上に評価してる。でも、操作の難しさ、マニアックに走りすぎなどの難点を考慮して、この点数にした。でも、ボクはマニアなのでヘケヘケ喜んで毎日プレイしてる。冷静なレビューは、他の人のところを見て。	単純明解。ハマル。アキがこない。なんせ、全部で40ステージもある。10年先まで遊ばせてくれそうなヤツだよ、こいつ。単にクリアすればおしまい、てゲームじゃなくて、99.9%をめざすのが正しい遊び方。受験前の子は、プレイしないことね。
このゲームから受ける〝軽い〟という印象はなぜなんだろう。攻撃力、あるいはグラフィック、それとも色使いのせいだろうか――？　ごくごくオーソドックスな変型タイプのシューティング、ゲームなんだけどね、どうしてもどこか気になるなァ。	あの『Ｆ１パイロット』に比べ、操作性は格段によくなった。でもPCにこれだけすぐれたカーチェイス、レースゲームがそろってしまうと、どうしてもこのゲームの単調さは否めない。もうちょっとアクション的要素を取り入れ、ひと工夫ほしかった。	マニュアル車を操りブラジルの予選で１分35秒台を叩き出したが、決勝ではエンジンをブッ壊してしまった。ボタンでは微妙なアクセルワークがとても難しい……。このゲームで初めてＦ１ドライバーの忙しさをイヤというほど味わった僕です。	その昔アーケードで出ていたもののリメイク版なんだけど、ゲームの内容は少しも古くない。時代を越えて末長～く遊べる。この『ヴォルフィード』を手にした時、かつて喫茶店で夢中になってこのゲーム（昔のやつね）をやっていた僕がそこにいた。
軽いというご指摘がありましたが、タイトル通りグラフィック、内容ともにヘヴィに仕上げたつもりです。特に難易度調整に関しては、現在のプレイヤーの熟練度を考え、苦労しました。腕自慢の諸君、ぜひチャレンジしてみて下さい。　（タイトー）	PCの車のゲームが揃って来ました。その中で２Mのものは「ビクトリーラン」とこの「ナイト…」の２つだけ。キットのしゃべりやターボブースト・マイクロジャムなど、このゲームじゃなきゃできないものを２Mに詰め込みました(PIV・山崎)	Ｆ１グランプリの完全シミュレーション化をめざしたゲームです。その部分は完成されたと思います。ただちょっと難しいという意見がありますので、小さい子は遊んではいけません。不愉快になられても困りますので。　（ヒューマン・茶々丸）	高得点ありがとうございます。実際このゲームは多くの方々のご意見どおり、やり出すと絶対ハマってしまう不思議な力を持っているのです。99.9%クリアした時の喜びと快感こそ、まさにこのゲームの醍醐味！　もうやめられません。　（タイトー）

※「コズミックファンタジー」（日本テレネット・12/22発売）、「レッドアラート」（日本テレネット・12/22発売）、「ROMROMスタジアム」（メサイヤ・12/末発売）の３作品については、ソフトの製作スケジュールなどの都合で、今月はレビューできませんでした。

ゲームのタイプは数々あれど、最新情報をいち早く読むならまよわず月刊PCエンジンだね！
2月号は12月26日(火)発売！360円さ！



2月号付録予告

①超大型！桃太郎カレンダー
1年間たっぷり、土居先生の桃太郎とつき合えるさ！

②イースI・II攻略全書
全36ページこの厚さならカンペキに攻略できる！

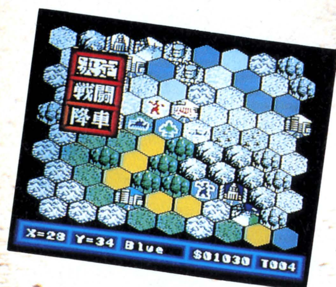
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482



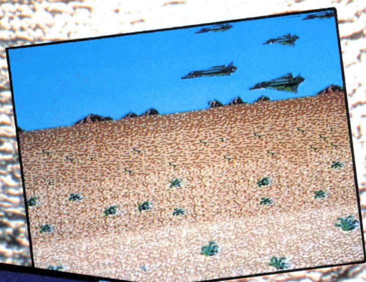
全世界・手中

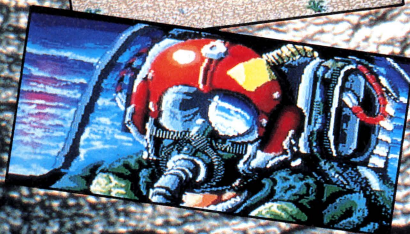
これはトンでもないヤツがやってきた！
シミュレーションゲームの頂点を極めた、
あの『スーパー大戦略』が、PCエンジン
R²ROMで大変身・新登場！

《近日発売》

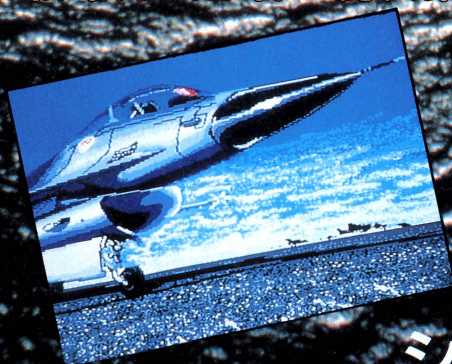


勝つか、負けるか？





戦略方法は君の腕次第だ！



CD ROMならではのリアルなサウンド＆グラフィック。リアルファイティングスクリーンは思わず手に汗握る大迫力！ 生産タイプは全28種類、戦略マップはなんとバラエティー豊かに55種類とダイナミック。PCエンジン「スーパー大戦略」なら、もう全世界を君の手にすることも不可能ではないかもしれない。

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

スーパーだいせんりゃく

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

メーカーからキミへの愛のメッセージ

HOT LINE

子供は風の子。もうすぐ冬休み。家の中でPCエンジンもいいけどゲームにつかれたら外に出てひと遊び。お年玉たくさんためて春に計画的にゲームソフトを買うぞ！ガンバレ風の子ゲームっ子。
（ナグザット　Hiro）

『CD-ROMジャーナル』編集部からのお知らせです。来年春に創刊が決まった『CD-ROMジャーナル（まだ名前は決まってない。ざんねん！）』では、キミたちからの楽しい投稿を募集中。詳細は、『月刊PCエンジン』で！
（ビクター音産みなみ）

先日、ジェイズバーに行ってきました。そう、春樹ストなら誰でも知ってるあのお店。〝麻雀ウォーズ〟にもそんな心やすらぐキャバレーが出てきます。きれいなホステス嬢もいるし、疲れた時には寄ってみてね。
（ニチブツ）

X'masが近づきました。と言う事は新年が近いって事でぇそれは1つ年取るって事で…悲しい…じゃなくて！「スーパーバレー」の発売が近いって事です。うれしいじゃぁありませんか！いい年迎えられそう!!
（ビデオシステム）

＊某編集部へ行こうとした改札口で。乗越し料金を払おうと財布をみて「えっっ!?」「あの一、済みません、ちょっと今これしかなくって…明日も通るのでその時に…」神楽坂の駅員さん、ごめんなさい。
（105円しかなかったNECアベニューのF）

12月10日（日）記念すべきヒューマン第1回主催イベントをやるよ。「ファイプロ」のゲーム大会やクリスマスプレゼント、未発表作品も公開するぞ。23日発売の「F1トリプルバトル」もたくさんだすよ！
（ヒューマン・茶々丸）

TATSUJIN、奇々怪界に加え、なんとあのスペースインベーダーが登場することになりました。懐しのレトロバージョンと現代版にアレンジされたプラスバージョンの2本立て構成。こりゃ一お買い得ね。
（タイトー　山名）

君はもう見ましたか？ついつい体が動いてしまう、3度見たら歌まで覚えてしまうあのノリノリTV CM！その名は〝メディアリングの倉庫番〟見てない人はすぐ見よう。一部放映されてないところはゴメンなさい。
（メディアリング）

3月に発売される「源平討魔伝」には3種の神器という必須アイテムがある。私の神器は何かというと8歳の時に親に買ってもらった、象が踏んでも壊れない「アーム筆入れ」だ。もし源平の「弁慶」がこれを踏んだらどうなるか？それが問題だ。
（ナムコ　KON^2）

めっきり朝も冷えこんで…と思いきや、この原稿はたしか真冬の号に載るんだよなァ。えー冬もいよいよ本格化し…と書きつつも、全然気分じゃないなァ。まあとにかく、冬になります。みなさんも体には気をつけて…。
（アスク　M･A）

こっそり囲碁も開発しています。まだ対応ハードは決まっていないのですが、たぶんPCエンジンになると思います。囲碁ファンの方期待していて下さい。思考ゲームは強い、速いのホームデータと憶えておいてね。
（ホームデータ）

こんにちは。今回も私事を書こうと思ったけど、当社の営業より、〝ブルファイト〟12月8日発売を入れるようにとキツーイ(!?)お叱りをうけたのでまじめに〝ブルファイト〟の宣伝をすることにしました。買ってね。
（クリーム　まなみ）

12月2日より、あのアメリカ中を騒がせたバットマンが日本で上映されます。PC版のゲームはまだ先だけど、その前に映画を楽しんでね。弁慶ももうすぐ発売！売り切れる前に予約しておくと確実に買えるぞ！
（サンソフト・石川）

今年もあっという間に終わろうとしています。PCエンジンに参入して一年、今年は、「竜の子ファイター」一本しか出せなかったけど来年は、3本以上は出したいなあと思っています。
（トンキンハウス・竜）

COMING SOON

●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
12/1	Mr. HELIの大冒険	アイレム	6700円
12/1	USAプロバスケットボール	エイコム	6200円
12/8	ブルファイト・リングの覇者	クリーム	6300円
12/8	忍SHINOBI	アスミック	6800円
12/15	これがプロ野球'89	インテック	5800円
12/15	PC原人	ハドソン	5800円
12/22	弁慶外伝	サン電子	6200円
12/21	イースⅠ・Ⅱ（CD）	ハドソン	7800円
12/22	ヘビーユニット	タイトー	6600円
12/22	ナイトライダースペシャル	パックインビデオ	5800円
12/22	レッドアラート（CD）	日本テレネット	6780円
12/22	コズミックファンタジー（CD）	日本テレネット	6780円
12/22	ROMROMスタジアム（CD）	メサイヤ（NCS）	6200円
12/23	F1トリプルバトル	ヒューマン	6300円
12/27	ヴォルフィード	タイトー	6600円
12/下	ROM^{2}カラオケ（CD・第4・5巻）	NECアベニュー	各4800円
12/15	サイドアームスペシャル	NECアベニュー	6800円
12/予	ROMROMカラオケ（CD・3本）	ビクター音産	価格未定
1/26	タイトーチェイスHQ	タイトー	6600円
1/26	ガイフレーム	メサイヤ（NCS）	5800円
1/下	スーパー大戦略（CD）	マイクロキャビン	価格未定
1/予	ダライアス（CD）	NECアベニュー	価格未定
1/予	アトミックロボキッドスペシャル	UPL	価格未定
1/予	ROMROMカラオケ（CD・2本）	ビクター音産	価格未定
1/予	北斗星の女（CD）	ナグザット	価格未定
1/予	逐電屋藤兵衛	ナグザット	価格未定
2/23	ブロディア	ハドソン	4500円
5/予	青いブリンク	ハドソン	価格未定
2/16	ソル・ビアンカ（CD）	メサイヤ（NCS）	6200円
2/23	飛装騎兵カイザード	メサイヤ（NCS）	6200円
2/予	THE NEWZEALAND STORY	タイトー	価格未定
2/予	シティーハンター	サン電子	価格未定
2/予	麻雀ウォーズ	日本物産	5400円
3/20予	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	価格未定
2/予	虎への道	ビクター音産	価格未定
3/1予	パラノイア	ナグザット	価格未定
3/2	謎のマスカレード	メサイヤ（NCS）	6000円
3/30	CYBERCITY OEDO808（CD）	メサイヤ（NCS）	6200円
3/予	源平討魔伝	ナムコ	6800円
4/予	バルンバ	ナムコ	価格未定
3/予	恐竜大図鑑（CD）	ビクター音産	価格未定
3/予	ヴェイグス	ビクター音産	価格未定
3/上	倉庫番WORLD	メディアリング	5400円
3/予	サイバーコア	IGS	価格未定
3/予	キング オブ カジノ	ビクター音産	価格未定
3/予	スペースインベーダー復活の日	タイトー	価格未定
3/予	デス・ブリンガー（CD）	日本テレネット	価格未定
3/予	ファイナルゾーンⅡ（CD）	日本テレネット	価格未定
4/6	キックボール	メサイヤ（NCS）	6000円
4/20	ネクロスの要塞	アスク講談社	価格未定
4/予	シンドバッド地底の魔宮	IGS	価格未定
6/予	ワールドビーチバレー	IGS	価格未定

■発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	価格
ワードナの森	NECアベニュー	価格未定
アウトラン	NECアベニュー	価格未定
アフターバーナー	NECアベニュー	価格未定
オペレーションウルフ	NECアベニュー	価格未定
サンダーブレード	NECアベニュー	価格未定
3Dゴルフ（仮称）	NECアベニュー	価格未定
ダウンロード	NECアベニュー	価格未定
ダライアス	NECアベニュー	価格未定
マイト・アンド・マジック	NECアベニュー	価格未定
レインボーアイランド（CD）	NECアベニュー	価格未定
最後の忍道	アイレム	価格未定
迷宮島	アイレム	価格未定
サイバーナイト	トンキンハウス	価格未定
サイレントデバッガーズ	データイースト	価格未定
ドロップロックほらホラ	データイースト	価格未定
桃太郎活劇	ハドソン	価格未定
桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	価格未定
桃太郎伝説Ⅲ	ハドソン	価格未定
J・B・ハロルドシリーズ（CD）	ハドソン	価格未定
パワーイレブン	ハドソン	価格未定
マニアックプロレス	ハドソン	価格未定
みつばち学園（CD）	ハドソン	価格未定
ビーボール	ハドソン	価格未定
スーパーバレーボール	ビデオシステム	価格未定
ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	価格未定
超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	価格未定
ファードラウト〜ザ・ストーリー・オブ・ゼビウス〜	ナムコ	価格未定
スプラッターハウス	ナムコ	価格未定
バットマン	サン電子	価格未定
デビルクラッシュ	ナグザット	価格未定
サイコ・チェイサー	ナグザット	価格未定
魔界プリンスドラぼっちゃん	ナグザット	価格未定
ロードランナー失われた迷宮	パックインビデオ	価格未定
幽霊君	アスク講談社	価格未定
パワードリフト	アスミック	価格未定
不思議の夢のアリス	フェイス	価格未定
ラストハルマゲドン（CD）	ブレイングレイ	価格未定
将棋修業・初段一直線	ホームデータ	価格未定
魔動王グランゾート（S・G）	ハドソン	価格未定
大魔界村（S・G）	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜（S・G）	NECアベニュー	価格未定
オメガファイター	UPL	価格未定
奇々怪界	タイトー	価格未定
TATSUJIN	タイトー	価格未定
アームドF	日本ソフト販売	6800円（予）
ブレードランド	日本ソフト販売	6800円（予）

『ヘリ君、遂に発売だね／感想は?』ヘリ:『移植にたっぷり時間をかけたから、熟れごろ食べごろ笑いごろってとこかな。早く悪の総統MUDDYをやっつけたくって今から胸がワクワクするね。』さあ君も今すぐ買いに行こう。(アイレム)

☞このコーナーにアスミックは弱い。あれもこれもと迷ううちに編集の舘野さんから早く原稿をだせ！とおこられちまう。トホホ…。今日もそうやって12／8発売の、「忍・SHINOBI」をよろしくね。で終わっちゃった。（アスミック　ケロ）

たいへんおまたせの『SUPER大戦略』ですが、発売が1月下旬になっちゃいました。ゴメンナサイ！でも、遅くなったぶんグラフィックや効果音はグレードアップされているのだ。絶対買いだからね！（マイクロキャビン）

ソフトレビューでは、厳しいコメントを頂きましたが、それでも、「USAプロバスケット」は12/1発売なのです。買ってくれた人は感想などきかせてくれると、開発部の人々は喜びます。どうぞよろしくね。（エイコム　わたり）

PCエンジン版「ロードランナー」のタイトルが決まりました。その名も「ロードランナー／失われた迷宮」です。忘れていたあの迷宮に再びご案内します。塗り込められないように今から腕をみがいて待っててね。（PIVゆう）

大地くんが発売されてまだ間もないですが、大地くん一家は元気でいますか？島にはなれましたか？お金はありますか？今度いつあえるのでしょうか？ユーザーの元で働いている大地くん一家の事が心配な今日この頃です。（サリオ）

なんとなんと、年末発売の『コズミックファンタジー』＆『レッドアラート』のあとも、さらに強力ラインナップが控えていきます！『デスブリンガー』『ファイナルゾーンII』パソコンで人気のゲームです。（日本テレネット蜃気楼）

12月の目玉は、何と言ってもイースとPC原人。この2作は絶対に持っていても損はしないゲームです。シャトルも発売になってクリスマスのおねだり商品も決ったしね。CDもねだっちゃおうぜ。（ハドソン高橋利幸）

さて、暮れも押し詰まったソル・ビアンカ。今後ますますROM ROMスタジアム。舌の根も乾かないOEDO808。謎が謎を呼ぶCD−ROM3部作、そして、降ってわいたようなキックボール。（そうなるまえにメサイヤ斧鬼）

もうすぐ、富山には雪がたーくさん降ります。だからスキーもできます。スキーをしない人はこたつに入ってみかんを食べながら「これプロ'89」をします。スキーに行く人も、スキー場に持って行こう！（インテック）

今年もF1のワールドチャンピオンが決った。プロストファンの私としてはうれしいかぎりであるが、来年はフェラーリという事で、ちょっと悲しい気もする。しかし、来年はどうなる事やら…………。（アイ・ジー・エス　謎の男）

もうそろそろ今年もあと少しです。平成元年フェイスの最後のゲームはは麻雀学園でしたが、みなさん楽しんでいただけましたでしょうか。予約をいれてくれた人「ありがとう」売り切れで買えなかった人、「ごめんなさい少し待っててね」（フェイス）

ただ今、キャラクターデザイナー・プログラマー・サウンドクリエイター等を募集中。ゲーム好きのキミ、03-834-1434の高橋、または藤沢まで応募方法を問い合わせて下さい。経験は問いません。（UPL）

時節から、"寒い／"と言えばラーメン、と言えば荻窪、と言えばデータイースト、と言えば"ドロップロック・ほらホラ"、と言えば（ナント／）まったく新しい"ブロックくずし"なのヨ。来年3月発売なのじゃ／（DECOタケ）

CALENDER 12
1989 DECEMBER

1	★Mr. HELIの大冒険★USAプロバスケットボール
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	★ブルファイト・リングの覇者★忍SHINOBI Core Grafx発売!!
9	
10	★PCエンジンフェスティバル （大阪ビジネスパークC&Cプラザ）
11	
12	
13	
14	
15	★これがプロ野球'89★PC原人★サイドアームスペシャル
16	
17	
18	
19	
20	
21	★イースI・II
22	★ヘビーユニット★ナイトライダースペシャル★ROMROMスタジアム★レッドアラート★コズミックファンタジー★弁慶外伝
23	天皇誕生日　★F1トリプルバトル
24	クリスマス・イブ
25	クリスマス
26	月刊PCエンジン2月号発売
27	★ヴォルフィード
28	
29	
30	
31	

最新ゲーム 熱いウワサ！

●おかげさまで月刊PCエンジンも1周年を迎えることができました。みんな、これからもずーっと応援してくれよな！　ところで、1年前には想像もつかなかったほどメーカーさん並びにソフト数も増えちゃって、PCエンジンユーザーにはうれしい限り。今月もウワサに聞いた超新作を教えちゃうぞ！

●まず、ハドソンさんでは、アクションパズル『ビーボール』を開発中。かわいい女の子ふたりが主人公のゲームだよ。

●映画でも話題の『バットマン』をサン電子さんが出すぞ。発売は来年の8月頃になる予定。そのほか、麻雀ゲームも企画しているらしい。

●ヒューマンさんはサッカーゲーム『フォーメーションサッカー・ヒューマンカップ'90』を開発中。早くも来月にはちょっとだけ画面を見せられそう。

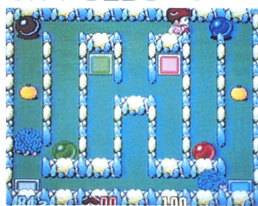
●箱庭……!?

●某メーカーさんは、今年発売されて好評だったPCエンジンソフトのパートIIを3本も計画中！　あれと、あれと、アレ。

●ホームデータさんの『〜将棋修業〜初段一直線』に続く新作は、囲碁のソフトになる予定だ。さっそくお父さんにも知らせてあげなくっちゃ。

●もうすぐ第一弾ソフト『麻雀ウォーズ』を発売するニチブツさんの第2弾は、来月くらいにタイトルや内容を発表できそう。

●メサイヤ（NCS）さんの最新CDロムソフト『CYBER-CITY OEDO808』は来月発表！



◀ハドソンの『ビーボール』。ボールを押したりけったりして指定の場所まで運ぶという、おもしろゲームだ。

とにかく、めでたい！

正月はくるは、1周年記念になるは、おめでたづくしのPCEだが、もっとめでたいのは付録だ。

①'90年大型桃太郎カレンダー
②イースI・II攻略全書

完全36ページ

アツアツ別冊でカンペキなのだ！



うれしい春一番！

コズミックファンタジー

徹底研究

CD-ROMジャーナル制作レポート

84ページで告知したとおり！

全員サービス企画

いよいよ募集開始だ！

月刊PCエンジン2月号は12月26日㊋発売 定価360円（税込）

EDITORS' NOTES

★先日、某ソフトハウスの広報さんとディズニーランドに行ってきた。例のスターツアーズには、一同大感動。こんな1日が、次のソフトのアイディアに活かされると嬉しいな。（Y）

★また、今年も地獄の年末進行に突入。しかし、今年は通常進行の例月でも結構大忙しで、ほとんど休みナシ！　うーん、来年のお正月は、せめて3日ぐらいは休みたいなぁー。（去年は1日だったえぐち）

★先月はやんごとなき事情により突如韓国へ飛んだため、この編集後記を休んだ。ところで冬の韓国で聴くならやっぱりS&Gがいいよね。曲はもちろん"オンドルは飛んでいく"。（JACKのふりしたN）

★イカ天ファンなら誰もが知ってる「宮尾すすむと日本の社長』。そのメンバーと一緒にカラオケをビシバシ唄いまくった。どうだ、YUGON、うらやましいだろ——。（UWFを観に行く㋣）

★この前、スーパーグラフィックス用ソフト「大魔界村」の取材のためNECアベニューに行った。まだ完成してなかったけど、すごく出来が良かった。（オープニングデモが見れなくて残念、M、K）

★ついにJITTERIN' JINNのCDを買った！　武道館でやるコンサートにも行きたいんだけど、やっぱりムリだろーなぁ…。（次はイカ天完奏バンドのビデオを買うぜっ!!　のYUGON）

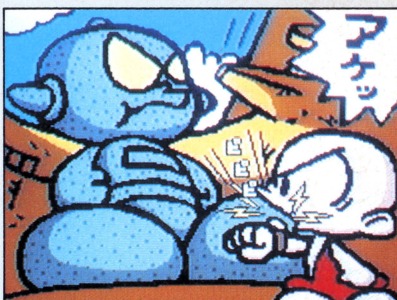
★ヘッドフォンのコードは猫にかじられ、デッキはついに録音不可能に…。おかげで夜中はメタルが聴けないし、ウォークマンで新曲も聴けないぜっ！（早くニューマシンを手に入れたいJACK）

★編集後記に初登場です。う〜ん、最近ヒシヒシと寒くなって、大好きなバイクにもあんまし乗れなくてツライ。んでも、ヤマハからFZRのRRが出るから買おっかななんて思ったりして。（めにゃん）

PC原人 作／青木コブ太 阿部K助 ©RED COMPANY









編集　／秋本輝夫・柏原順太・杉本　隆
有限会社　100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・本　健太郎・長沢雄吾）・舘野英昭・青木悦郎・メディアプラス・白鳥こんぶ・市川和久
レイアウト／㈲100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・鳥海香菜子・藤田　正）石村勇・宿南勇・菅原弘美
写真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村　亮・川崎秀夫・田中克己・筆吉純一郎）・まきにあんこ・小山内晋・見田竜介

月刊PCエンジン1月号
第2巻第1号（通巻13号）1990年1月1日発行（毎月1回1日発行）平成元年3月3日第三種郵便物認可

月刊 PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks 1月号
編集人　秋本輝夫
発行人　千葉和治
発行所　小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
（編集）03-261-1393（販売）03-230-5753
印刷所　三晃印刷株式会社

©HUDSON SOFT
©NAMCO
©NECアベニュー
©SEGA
©アスミック　©日本物産
©Cream　©IREM CORP.
©TAITO CORP.　©ゲームアーツ
©naxat soft　©LAD,R
©ヒューマン　©エイコム
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC
©FACE　©マイクロキャビン
©DECO　©パック・イン・ビデオ
©東京書籍

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

誰も見たことのないダライアス

●失われた幻の戦艦が復活！
アーケード版のものを含む、総勢26体の
巨大戦艦が君を待ち受けている。

●サウンドが空間を生み出した。
PCエンジン初のドルビーサラウンド！

スーパーダライアス
DARIUS

CD-ROM版 定価 6,800円
1990年1月登場！

1990 NEC Avenue LICENCED BY TAITO CORP.

DOLBY SURROUND

NEC NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル (03)265-6110

●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

月刊PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks

1990 1

第2巻第1号(通巻13号)
1990年1月1日発行

編集人 秋本輝夫
発行人 千葉和治

発行所 小学館

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話(編集)(03)261・1393
(販売)(03)230・5753

定価360円
(本体350円)

Enjoy Hudson

イースをやる勇気がありますか。



取り扱い上のご注意。

①CDロム版にしかない超刺激的なビジュアルが多数使われています。感性のスルドイ方は、想像力の暴走にお気をつけください。

②CDロム版ならではの大迫力サウンドには興奮性がありますので、心臓の弱い方はご遠慮ください。

③CDロム版だからこその流れるようなスクロール画面に、目まいが起きることもありますのでご注意ください。

IとIIがひとつになって、年末登場!

12月21日(木)発売決定
価格7,800円(消費税別)

©1987、1988 Falcom
©1989 HUDSON SOFT





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

雑誌 03587—1　T4910358701367

©Shogakukan 1989 Printed in Japan

印刷・三晃印刷株式会社